

2 PEŁNE WERSJE GIER

2xCD

NOWE WARUNKI
PRENUMERATY

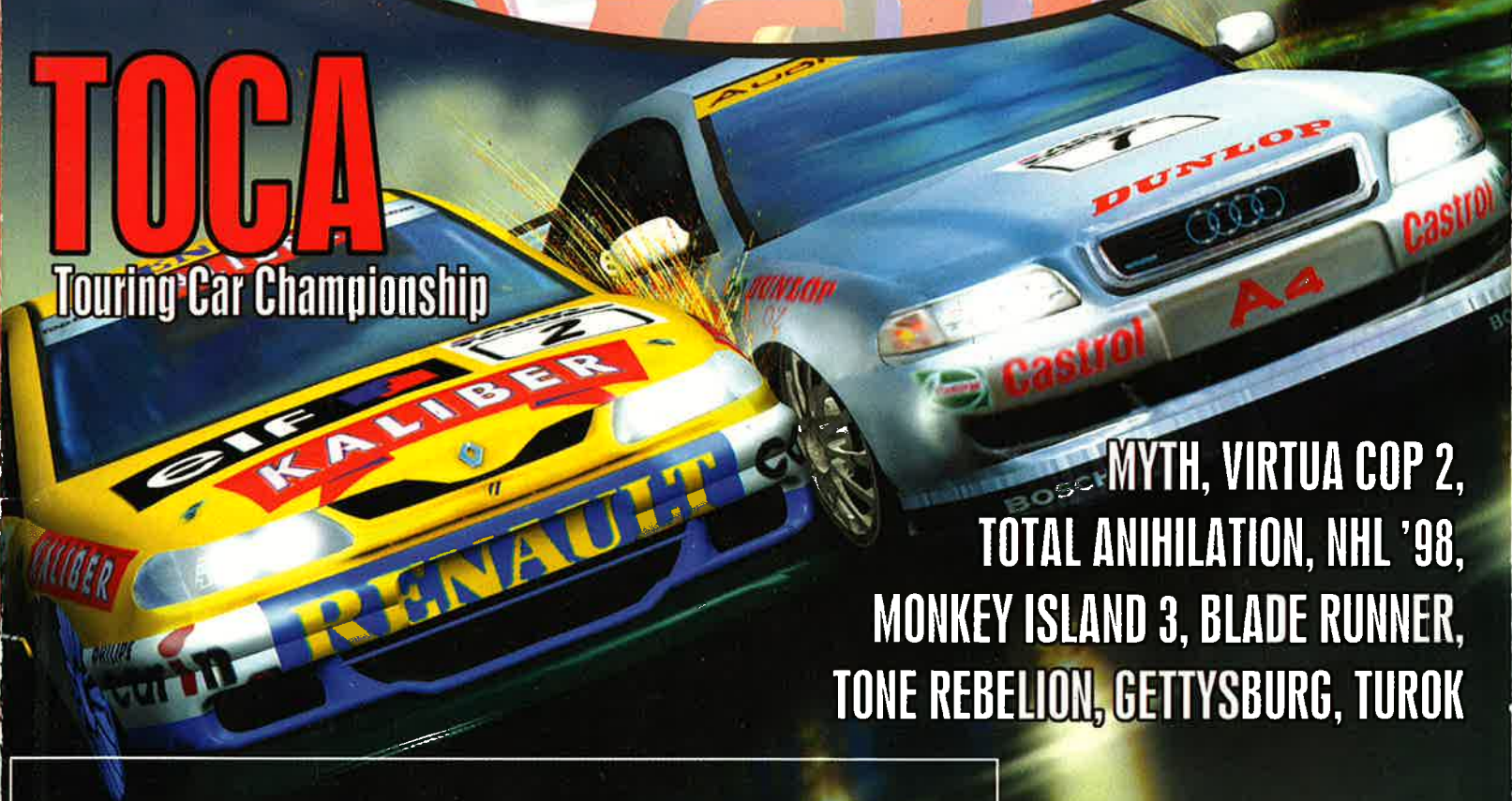
CD-ACTION

Nr 1/98 (20)
Styczeń 1998

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
cena 12 zł 99 gr

TOCA

Touring Car Championship



MYTH, VIRTUA COP 2,
TOTAL ANIHILATION, NHL '98,
MONKEY ISLAND 3, BLADE RUNNER,
TONE REBELION, GETTYSBURG, TUROK

KONKURSY!

Silver Shark

ISSN 1426-2916



01

9 771426 291983

POLSKIE CD ROMY

cena: 25.00 zł



Największy w Polsce zestaw programów do nauki j. angielskiego. Zróżnicowany poziom nauczania zapewni przydatność dla różnych grup wiekowych.



Prawie 80 programów i gier językowych dla dzieci, młodzieży i dorosłych, w tym aż 11 polskich.



Pomoc w nauce czytania, pisania oraz wymowy tak nietypowych języków jak: chiński, esperanto, łacina, japoński oraz wiele innych równie egzotycznych.



Kolekcja ta zawiera programy do nauki: historii, gramatyki, j. polskiego, fizyki, geografii, ortografii, matematyki, biologii, geometrii itp.



Zestaw programów edukacyjnych dla uczniów szkół podstawowych i pierwszych klas szkół średnich.



Jedyna w swoim rodzaju płyta z ponad 400 MB programów związanych z astronomią, astrologią i fizyką. Dodatkowy atut to zdjęcia z misji Apollo.



Zestaw programów edukacyjnych dla uczniów szkół podstawowych i pierwszych klas szkół średnich.



Biblioteki, kompilatory, edytory, dokumentacje, podręczniki. Materiał związany z C++, Assembler, Clipper, Pascal, Visual Basic, Visual C, Windows, Turbo Vision.



Płyta zawiera 800 programów! Wszystkie posiadają polskie opisy. Większość uruchamia się z CD-ROMu. Od zabawowych dla dzieci, po poważne dla studentów.



650 MB danych, ok. 2500 utworów muzycznych. (MOD, S3M, XM), zestawy brzmień (SMP, IFF, WAV, PAT, XI) oraz progr. do obróbki, komponowania i odtwarzania muzyki



Biblioteka ponad 290 programów muzycznych do tworzenia, odtwarzania i konwertowania. Na płycie znajdują się również 2072 pliki dźwiękowe!



Dzieci znajdą tu programy do: nauki alfabetu, podstaw języka (nie tylko polskiego), matematyki, biologii, o zwierzętach, geografii świata, programy do rysowania.



550 MB posortowanych tematycznie filmów. Znajdziesz tu m.in. animacje 3D, budowie, kosmos, manga, muzyka, samoloty, sport, zwierzęta.



Każda z płyt zawiera 10 filmów i kreskówek o tematyce erotycznej. Format AVI. Sprzedaj TYLKO dla dorosłych



Są to gry sportowe (piłka nożna, hokej), bilard, golf, itp.), 3D "dooki", zręcznościowe, strzelanki, pasjansy, platformówki, symulatory (myśliwce, czołgi, roboty), strategiczne, i inne.



Od "kaszany" czyli strzelanki, przygodówki i symulatora, poprzez walki karate dla pacyfistów, do "Inteligentnych" układanek i roleplains dla mądrych kłopoty z osobowością, platformówki i mordobicia.



Ponad 60 gier, czyli 500 MB danych z fascynującymi grami: sportowe, 3D, nieśmiertelne a'la doomy, familigłówki, symulatory i odtwarzania muzyki



Wyścigi, filpery, strategia, przygodówki, sportowe, symulatory i zręcznościowe, pozeracze czasu. Tylko u nas na jednej płycie.



Na płycie znajdziesz pliki w formatach WAV, SMP, VDC, i JMS. Oprócz 4000 plików dźwiękowych, znajdziesz zestaw niezbędnych programów narzędziowych.



Obrazki w formatach: CDR (Corel 3.0), okolo 2000 szt. CDR (Corel 5.0), ponad 5000 szt. BMP - więcej niż 5000 szt.



Ponad 400 najbardziej szalonych demonstracji wyprodukowanych przez twórców światowej sceny komputerowej



Ponad 1850 obrazków w formacie jpeg, gif, tiff, bmp. Nie powtarzają się! Atrakcją jest lista serwerów FTP z mangą. Bonus to demo NINJA2.



Prawie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sil'ów FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wav).



Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżycą" i "Rainna", mnóstwo fantastycznych modeli robotów i samolotów. Łącznie to 4000 obrazków.



3800 gif-ów i jpg-ów - czadowo animowane gif-y, stop klatki z Projekt A-ko, 3x3 Eyes, Ah My Goddess, Gundam, Sailor Moon



Płyta dla dorosłych. Prawie 2200 obrazków erotic manga w formacie JPEG, GIF, PCX, a także: 2D i 3D. Najlepsze stop-klatki z gorących filmów.



Płyta dla dorosłych. Cafe 650 MB różnolizowanych, rysunkowych piękności. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie.



Manga Power to więcej seksu. Strony HTML, klipy z filmów, i innych wirtualnych erotyków. Seks animacje, archiwa dysku, mangowe gry erot. i 2300 obrazków.



Screeny, animacje, demo gier, muzyka (mp2, wave, midi), programy mangowe. Karaoke.



Program dla najmłodszych. Przy jego pomocy dziecko może nauczyć się w kolorowanie i rysowanie własnych obrazków



Kurs Matematyka z komputerem swoim zakresie obejmuje materiał z matematyki obowiązujący w szkołach podstawowych. Przygotowany z myślą o uczniach VI i VIII klasy. Może być wykorzystany w klasach V i VI



70 minut muzyki w klimacie ambient-trance czyli wolnego tętna. Zespół AURAL PLANET tworzą znani muzycy scenowi: Falcos, Key B, Scorpion

BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kalisza 4, 51-152 Wrocław
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA:
EXE, Skł. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
STOISKO FIRMOWE:
DOM HANDLOWY "KAMELEON"
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
TELEFONY:
tel. (071) 3537002, 3537005
tel. (071) 34 388 61 w. 235
fax (071) 3537010

INTERNET: <http://www.exe.com.pl>
E-mail: exe@exe.com.pl





e-mail: cdaaction@mikrozet.wrocl.pl

Numer 20
Styczeń 98

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa
szef redaktora naczelnego

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski,
Jan Jankowski, Paweł Musiałowski,
Aleksander Olszewski,
Marcin Serkies, Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

STALI WSPÓLPRACOWNICY

Lukasz "Nietoperek" Bonezol,
Guillaume Charroux (Francja),
Brenda Garneau (Kanada),
Rob Freeman (USA),
Michał Krasnodębski, Piotr Lasoń,
Magpie, Wojciech Podgórski,
Andrzej i Patryk Sawicki,
Adam Skorupa

REDAKTOR TECHNICZNY

Mariusz Michalski

PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Arkadiusz Kisielewski,
Sebastian Dragun
Mariusz Michalski

WYDAWCA

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wrocl.pl

Jerzy Kucharz
management i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reproduktowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywanej przez maszynę bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



70.000 egz.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

Rozmowy ssaków Naczelnych

Jerzy Poprawa: No i co, panie Naczelnny. Powiedz Pan, co to się porobiło w tym Actionie. Coś tu jest nie tak, bawicie się w kotka i myszkę czy jak? Z czytelników sobie kpicie? Ludzie listy piszą, redaktorzy z powagą odpowiadają a potem różne dzwiny rzeczy wychodzą. Np. zaklinali się Panowie Redaktorzy, że nie ma szansy na zwiększenie objętości bez zmiany ceny - i co?

Zbigniew Bański: Cena i pieniądze Panie to bardzo delikatna i wrażliwa struktura. Lepiej póki co jej nie ruszać, bo kto to może wiedzieć, do czego eksperymenty mogą doprowadzić. Jesteśmy i tak bardzo blisko pechowej trzynastki (12.99 zł). Myślę, że albo zostaniemy poniżej tego pułapu, albo... zostawimy trzynastkę w bezpiecznej odległości z tyłu.

Jerzy Poprawa: OK, ale co z tą objętością? 116 stron to ostatnie słowo?

Zbigniew Bański: Nigdy nie mówię ostatniego słowa i nigdy nie ustnę w staraniach, żeby zwiększyć ilość stron. Górna granica i cel Panie, do którego trzeba zmierzać, to ciężar możliwy do udźwignięcia dla przeciętnie odżywionego nastolatka - czyli około 25 do 30 kg żywego papieru. Po osiągnięciu tego pułapu powiem sobie dość.

Jerzy Poprawa: A te przeboje z gramami w pełnych wersjach? Na okładce pisma napisane jak wół „6 gier”, na kompakcie „5 gier”, a w zawartości CD „4 zachodnie i jedna polska”. Nie za duży rozrzut informacji?

Zbigniew Bański: Sam jestem niezłe skołowany tym zamieszczeniem grudniowym. Powód jest prosty: codziennie rano, gdy wstaję, myślę co jeszcze mógłbym dodać do nowego numeru CD-Action. Myślałem już o próbkach szamponu i tych no...always zapominam ich nazwę. Wiem jednak dobrze, że tak naprawdę to liczą się tylko gierki (najlepiej w pełnej wersji). Kiedy tak zaczynamy zbierać te wszystkie gry, to czasami sami nie możemy się doliczyć. Ale obiecuję, że takie wpadki z dodawaniem nie powtórzą się, bo mam liczydło i zatrudniłem właśnie biegłego matematyka do rachunków. Wyliczył już nawet, że tym razem są dwie pełne wersje gier.

Jerzy Poprawa: I powiedz Pan - komu to przeszkadzało? Był ci ten Action jaki był, miał zaakceptowany przez Czytelników układ stron i formę graficzną. I po kiego Dooma trzeba to było zmieniać?

Zbigniew Bański: Magazyn wcale się nie zmienił. To tylko świat się zmienia, a my staramy się nie wyglądać jak dinozaury w tym nowocześniejszym otoczeniu. Jak czuliby się nasi Czytelnicy, gdyby zobaczyli Actiona z czasów procesora 386 (albo nie daj Boże wczesnego stanu... wojennego)? Nasz duch pozostał ten sam, forma wyewoluowała.

Jerzy Poprawa: I myślisz Pan - spodoba się czy nie?

Zbigniew Bański: Ja rzeczywiście sporo myślę (zwłaszcza ostatnio), bo pewne pomysły uatrakcyjnienia naszego miesięcznika spać mi nie dają. Kiedy jednak wcielimy je w życie, to będę mógł odespać. Za to Czytelników czeka wtedy wiele bezsennych nocy spędzonych przed ekranami komputerów i nad kartkami CD-Action. Co się zaś tyczy ich opinii, to lepiej pozwolić mówić im samym. W ogóle to przestań mi tu Pan teraz już głądzić, bo będę zwracał się do Czytelników: „W dalszym ciągu czekamy na Wasze opinie i sugestie dotyczące nowej formy czasopisma. Najlepiej byłoby, gdybyście zechcieli odpowiedzieć na pytania zawarte w ankiecie zamieszczonej w grudniu lub przysłali nam obszerne listy. Wszystkie przeczytamy i weźmiemy sobie do serca.”

No tak, jesteśmy już w 1998 roku... Jaki będzie ten kolejny rok? Nawet zawodowi wróżbiarze nie odpowiedzą na to pytanie. My jednak znamy nadchodzącą przyszłość. Będzie śnieżna zima, kwiecista wiosna, wolne od trosk lato, jesień siorbiąca deszczkiem i powódź... nowych tytułów gier. Pierwsze potoki macie już na płytce. Zachęcam do wypróbowania demek Iwar, Virtua Cop2, Test Drive4, Myth i oczywiście polecam pełne wersje. Do recenzji nawet nie będę namawiał, bo opisaliśmy same potencjalne hity.

Składamy Wam najlepsze Noworoczne życzonka.

Zegnamy tymczasem:
Jerzy barytonem, Zbigniew tęgim basem.

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

CD-ACTION

WARTO ZOBACZYĆ



Blade Runner (Westwood Studios)

To jedna z tych gier, o których mówi się, że są będą kultowe. Wzorowana na jednym z najlepszych filmów sf w historii kina (Blade Runner), mająca własny charakterystyczny i posępny klimat, powinna zadowolić tak miłośników „czystej” rozrywki jak i tych, którzy wymagają od gier tego, by zmusiły ich do myślenia, a nawet do głębszych refleksji na rozmaite tematy. Dodawszy do tego dobrą grafikę, muzykę Vangelisa (!) i znakomicie odtworzony klimat filmowej wersji, uważamy, że grę warto polecić czytelnikom CDA.

str. 42



str. 56

Myth: The Fallen Lords (Bungie)

Jak się okazuje, twórcy RTSów ciągle nie mówią jeszcze ostatniego słowa i stale starają się znaleźć nowe środki wyrazu. Dobrym przykładem jest ta gierka (oraz również recenzowany w tym numerze Gettysburg autorstwa Sida Meiera). Nie dość, że mamy w końcu prawdziwą grafikę 3D (która nawet bez akceleratora budzi uznanie), to jeszcze autorom udało się złączyć ogień z wodą: połączyć działanie w czasie rzeczywistym z dużą złożonością samej gry, która wymaga od nas prawdziwie strategicznego myślenia. Nie wspominając już o trybie multiplayer - granie w Myth w sieci to obecnie nasza ulubiona rozrywka! Akcja tej gry rozgrywa się w szeroko pojętym świecie fantasy.



str. 52

The Curse of Monkey Island (LucasArts/Virgin)

Na trzecią część tej klasycznej gry przygodowej czekaliśmy wiele lat i to nawet nie mając pewności, czy gra kiedykolwiek się ukáže (czemu - o tym poczytajcie w tekście). Ale warto było czekać. Jak zwykle staranna grafika, znakomita oprawa dźwiękowa, dość zawikłana fabuła i wszechobecny humor oraz starzy znajomi - z Le Chukołem na czele - zapewnią co najmniej 30 godzin doskonałej zabawy non-stop.

Total Annihilation

(HaveDog/GT Interactive)

Przedstawiamy największego konkurenta dla Dark Reign w kategorii RTS. Efektowny graficznie, pełen dziesiątków najrozmaitszych maszyn, oferujący możliwość działania na lądzie, morzu i w powietrzu, umożliwiający sensowne wykorzystanie ukształtowania terenu do prowadzenia działań oraz pozyskiwania surowców z wraków maszyn i ruin budowli... No i olbrzymia grywalność, tak w solo misjach, jak i trybie multiplayer. To wszystko sprawia, że Total Annihilation rzeczywiście może zająć bardzo wysoko we wszystkich możliwych rankingach.

str. 46

Zawartość Cover CD

Co na kompaktach? 6

Programy użytkowe

Po pierwsze nie szkodzić 10

First Aid

Słownik dla lekarza 12

Słownik medyczny

Mistrz klawiszy 13

Mistrz Klawiatury

Nie z tej Ziemi 14

Sightings. Ufopedia

Afryka na wyciągnięcie ręki 16

Virtual Safari

Domowy biznesik czas zacząć 18

ComplexFirma, AutoComplexFirma, Hippocrates

Cómo te llamas? 20

Interaktywny kurs języka hiszpańskiego

Ulepszony profesor 21

Profesor Henry Stownictwo. Wersja 2

Gry jak z dobrej bajki 22

Max i Maria na zakupach, Max i duch zamku

Ma(n)gia potraw 24

Mangia

Gry przegląd

Kosmiczne potyczki raz jeszcze 26

I-war

Czarna Dalia 27

Black Dahlia

Profitter 30

Profitter

Pół życia na oczekiwanie? 31

Half-Life

Skrzydłata Nemezis 32

Wings of Destiny

Pandemonium barw 33

Pandemonium 2

Ufok i roboty dwa 34

Gubble 2

Gry recenzje

Nowe spojrzenie na ścigałki? 35

Ignition

Mistrz kierownicy ucieka 36

TOCA Touring Car

Jowisz atakuje! 40

Conquest Earth

Nexus w natarciu 42

Blade Runner

Koszmar z ulicy Wiązów 45

Nightmares in the Toy factory

Totalny odjazd 46

Total Annihilation

Test nr 4 50

Test Drive 4

Triumfalny powrót pirata 52

The Curse of Monkey Island

Upadli władcy 55

Myth: The Fallen Lords

Pif! Paf! 58

Virtua Cop 2

Kij w dłoń, tyżwy na nogi 60

NHL 98

Szkoła latania 62

Star Trek: Starfleet Academy

Zakręcony RTS 64

Tone Rebellion

Generalissimus Rex 66

Panzer General 2

Add on... 68

Perfect Grand Prix Track Pack & Game Editor Stellar Combat

Al w labiryncie 70

Galapagos

Gettysburg raz jeszcze 72

Sid Meier's Gettysburg!

Cichy łowca 75

Silent Hunter Commander's Edition

Water World 76

Water World

Uśmiech Rogera 78

Buccaneer

Zaginiona kraina 82

Turok: The Dinosaur Hunter

Antologia wspomnień... 86

Fighters Antology

Różności

Scena Komputerowa 88

Królestwo Chaosu 91

Internet 94

Felieton Roba Freemana 96

Test sprzętu 98

Poradnik hackera #8 99

Pomocna dłoń 100

Wywiad z Sidem Meierem 101

LISTY, czyli ACTION REDACTION 104

Obcy 4 106

Film

Red Alert 107

- jak grać, jak zwyciężać

LBA 2 108

- dokończenie solucji

Broken Sword II Smoking Mirror 110

Tipsy 112

Ranking Gier 113

Top i 20 Top 5

Oferta prenumeraty 114

INDEKS GIER

Adds-on...	- 68
Black Dahlia	- 28
Blade Runner	- 42
Broken Sword 2	- 110
Buccaneer	- 78
Conquest Earth	- 40
Curse of Moneky Island	- 52
Fighters Antology	- 86
Galapagos	- 70
Gubble 2	- 33
Half-Life	- 31
Ignition	- 35
I-War	- 26
LBA 2	- 108
Myth: The Fallen Lords	- 55
Nightmares in Toy Factory	- 45
NHL'98	- 60
Pandemonium 2	- 34
Panzer General 2	- 66
Profiteer	- 30
Red Alert	- 107
Sid Meier's Gettysburg!	- 72
Silent Hunter Commander's Edition	- 75
Star Fleet Academy	- 62
Test Drive 4	- 50
Turok: The Dinosaur Hunter	- 82
TOCA - Touring Car Championship	- 36
Tone Rebellion	- 64
Total Annihilation	- 48
Virtua Cop 2	- 58
Water World	- 76
Wings of Destiny	- 32

Zawartość Cover CD

Uwaga: jeśli po odpaleniu jakiejś gry z CD pojawi się niewielkie okno, należy wpisać w nie ścieżkę dostępu, tzn. miejsce, w które ma się zainstalować gra. Podajemy więc partycję dysku (C: lub D: itp.) oraz katalog, do którego instaluje się grę, poprzedzony znacznikiem „\” (to coś innego niż „/”). Przykładowo: C:\tuta, D:\demko, E:\gry\xxx itp. Gra zostanie zainstalowana w wybranym miejscu. Niektóre gry wymagają dodatkowo, by dopiero z tego katalogu przeprowadzić właściwą instalację (tzn. klikamy na setup i postępujemy wedle wyświetlanych wskazówek).

Uwaga: jeśli jakaś gierka, która powinna chodzić z 3Dfx robi problemy Waszym akceleratorom, zajrzyjcie w Internecie na stronę 3dfx.com, gdzie są najnowsze wersje sterowników do różnych tego typu kart.

Colorado (Silmarils)

PEŁNA WERSJA!

Znana w swoim czasie (także posiadaczom Amigi) fajna gierka łącząca elementy przygodówki i zręcznościówki. Jak się okazuje życie trapera na Dzikim Zachodzie nie było ustane różami: dzikie zwierzęta, konkurencja, wrogie plemiona... Trzeba było wysilać mięśnie i szare komórki, by nie tylko pozostać przy życiu, ale i dorobić się jakiegoś majątku... Dziś 32-kolorowa grafika budzi raczej rozbawienie, ale grywalność nie uległa zmianie: nadal jest spora, więc... zobaczycie jak kolonizowano Dzikie Zachód! Dokładną instrukcję do gry znajdziecie w pliku „doc”, w katalogu gdzie rozpakowała się gra. Gra zajmuje trochę ponad 4 Mb na HDD (ech, te czasy...)

Wymagania: 386, 4/8 Mb Ram, Dos.



Targhan (Silmarils)

PEŁNA WERSJA!

To bardzo podobna aplikacja do poprzedniej gry, z tym że mamy tu herosa z mieczem i nie na Dzikim Zachodzie ;-), a fabuła ogranicza się do wycinania wszystkich na naszej drodze. Ci, którzy pamiętają jeszcze gry w rodzaju Golden Axe (z automatów/C-64/Amigi/386) powinni być zadowoleni. Tu również grafika nie powala - ale grać można. O sterowaniu nie ma co pisać: kursory i po sprawie. Gierka zajmuje jakieś wręcz śmiesznie małe ilości miejsca na HDD...

Wymagania: 386, DOS.



TOCA

(Codemasters)

Po prostu znakomita, wspaniała, bajerancka gra symulująca wyścigi samochodowe (recenzja w numerze). W demie (45 Mb na HDD) macie dwa samochody (ręczna lub automatyczna skrzynia biegów) i jeden tor. Ale dopiero posiadanie 3Dfx da wam prawdziwy pokaz możliwości tej gry. Uwaga: ci, którzy nie mają 3Dfx, mogą mieć niekiedy poważne problemy z grafiką w grze - przy niektórych kartach graficznych (głównie tych z serii S3) ona się zwyczajnie „kasza”. Wprowadzić grać można, ale...

Wymagania: P-133, 16 Mb Ram, Windows'95, karta muzyczna, bardzo wskazany 3Dfx.



Resident Evil (Capcom/Virgin)

Grupa komandosów, która miała za zadanie rozwiązać zagadkę tajemniczych morderstw w pewnym małym miasteczku, szybko sama popada w tarapaty. Osaczeni przez tajemniczych napastników w wielkim domu próbują rozeznaczyć się w sytuacji... i tu dopiero zaczynają się ich prawdziwe kłopoty. Gracz ma do wyboru dwójkę komandosów: kobietę (nieco łatwiejsza gra, więcej elementów przygodówki) i mężczyznę (trudniejsza i bardziej krwawa wersja). Wersja instalacyjna w pełnej wersji zajmuje około 150 Mb na HDD (ale można zredukować to poprzez dogrywanie wybranych przez gracza elementów (speechy, grafiki, muzyki itp.) z CD-ROM. Gra tylko dla posiadaczy 3Dfx. Recenzja w poprzednim CDA.

Wymagania: P-100, 16 Mb Ram, Windows'95, 3Dfx, DirectX, karta muzyczna.



Uwaga: po zainstalowaniu gry uruchomcie ją plikiem „Resident Evil” (około 980 kb), który znajdziecie albo w katalogu głównym CD, albo w katalogu głównym na C (niezależnie od partycji, na której instaluje się grę, ten plik i tak będzie na C). Można też przekopiować go do katalogu z grą - i po sprawie.

Genocide (Kaos Kontrol)

Wyobraźcie sobie Quake'a zrobionego w konwencji 2D... I mniej więcej będziecie wiedzieć jak wygląda ta gra. Dzielny komandos w bazie wroga, kilka poziomów trudności (nawet jego wybór na kilometr pachnie Quake), jakieś potwory itp. podobnie „bura” grafika... Sterujemy za pomocą kursorów (ruch) i myszki (namierzenie i strzał). Demko zajmuje 11 Mb.

Wymagania: P-90, 16 Mb Ram, Windows'95, DirectX, karta muzyczna.



Fighting Force (EIDOS)

Po prostu odlotowa gra karate: kilka postaci do wyboru, bardzo proste sterowanie (wystarczy kursory, spacja, i prawe Shift, Alt, CTRL przy dużej ilości technik walki (bardzo efektywnych!). Walki na ulicach, możliwości używania broni i przedmiotów (samochodowe koła, kosze na śmieci, itp.), demolowania samochodów itp. Grywalność na poziomie drapacza chmur! Niestety tylko dla posiadaczy 3Dfx... Demko zajmuje około 28 Mb. To będzie przebój!

Uwaga: nie przesadzajcie z ilością dodatkowych bajerków ustawianych w setupie (Z-buffering, antialiasing itp.), bo gra może tego nie wytrzymać. Radzimy odpalić na „golym” setupie (w np. 640x480) i potem ew. eksperymentować z kolejnymi opcjami, tak długo, aż komputer spaszje.

Wymagania: Pentium, 16 Mb Ram, SVGA, Windows'95, 3Dfx, karta muzyczna.



Virtua Cop 2**(Sega Ent.)**

Druga część kultowej strzelaninki z automatów. Jako dzielny policjant eksterminujesz terrorystów i ocalasz zakładników. Trzeba przyznać, że gra się naprawdę fajnie... Całość obsługujemy



myszka. Lewym klawiszem celujemy i strzelamy, prawym przeładujemy broń. Demko zajmuje niecałe 15 Mb.

Wymagania:
Pentium, 16 Mb
Ram, Windows'95, SVGA, karta muzyczna.

**I-War****(Ocean)**

Przyszłościowa symulacja 150-metrowej kosmicznej korwety klasy „Dreadnaught” - jesteście w samym środku wielkiej kosmicznej wojny, więc nie musicie mówić, co powinniście robić. Demko pozwala Wam na 5 minut zabawy. Jest to dość skomplikowana gierka, ale miłośnicy takiego np. X-Winga nie powinni mieć większych problemów. Dodajmy, że są tam też elementy gry przygodowej - tzn. nie tylko latamy i strzelamy... Demo startuje z CD. W katalogu z demem znajdziecie dokładny opis co i jak.



Klawiszologia:

Naciśnięcie P w czasie gry włącza pauzę i wyświetla ściągę z klawiszologii, ale dla leniwych parę odpowiedzi.

+/- - regulacja ciągu

L - flight mode

Spacja - ognia

Enter - wybór broni (PBM)

Backspace - wybór broni (rakiety)

F - szybkostrzelność broni (PBM)

Del - flara

E -

namierzanie wroga

F5-F9 - rozmaite

tryby autopilota

Esc -

dezaktywacja

autopilota.

Wymagania: P90, 16MB,

Win95, DirectX 5

Turok: Dinosaur Hunter**(Acclaim)**

Jeszcze raz demko Turoka - jeśli tamto nie chciało działać na Twoim akceleratorze grafiki, spróbuj teraz. Powinno być lepiej ;-). Demko zajmuje około 25 Mb.

Wymagania: Dla posiadaczy 3Dix, 100 MHz minimum, rekomendowane P-133. Dla właścicieli NEC PCX2 chipsets, 166 MHz minimum, a najlepiej P-200. Dla Innych: 133 MHz minimum, wskazane P-166 MHz

**Manx TT Super Bike****(Psygnosis)**

Czyli niezła zręcznościowa jazda na wyścigowym motocyklu.

Demko chodzi z 3Dfx, ale działa też bez niego i to bez znaczącej utraty w jakości obrazu (naturalnie widać wtedy pixelozę, ale w umiarkowanych ilościach). Jeśli nie masz 3Dfx, wybierz - po odpaleniu instalacji - opcję „native”. Jeden tor, jedna maszyna (z wyborem: ręczna lub automatyczna skrzynia biegów). Demko zajmuje 30 Mb.

Sterowanie kursorami + Z (gaz).

Możliwa jest zmiana ujęć kamery.

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX, ew. 3Dix

**Test Drive 4****(Accolade/EA)**

Czwarta część słynnej gierki (a właściwie piąta, gdy doliczymy Test Drive Off-Road). Jak zawsze - fajne samochody, skomplikowane trasy, dobra grafika i stosunkowo niewielki realizm jazdy. Recenzję tej gry znajdziecie w bieżącym numerze CDA. Demo zawiera dwa samochody i jeden tor wyścigowy. Na krążku mamy dwa dema tej gry, jedno korzysta z akceleratora 3Dfx, natomiast tym drugim mogą cieszyć się posiadacze nawet dużo słabszych konfiguracji (bez przesady oczywiście ;-)). Demka startują bezpośrednio z CD.

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX 5

Grand Slam**(Virgin Interactive)**

I znów staramy się promować baseball. Dobra grafika 3D i stosunkowo nietrudna obsługa powinny zachęcić potencjalnych miłośników tej gry. Demko zajmuje nieco ponad 10 Mb. Sterowanie opisane jest w pliku (doc i txt) w katalogu, gdzie instaluje się gra. Po odpaleniu dema z CD wpisujemy w oknie ścieżkę dostępu.

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX, ew. akcelerator grafiki

Jack Orlando**(Topware)**

Znakomita przygodówka z muzyką Harolda Faltenmeyera i to całkowicie po polsku (nie licząc narratora w intrze - choć napisy są w naszym języku...) - włącznie z setupem. W demku możecie wcielić się w typowego prywatnego detektywa, który „wdepnął” w poważne kłopoty... Demko zajmuje (w zależności

od wersji instalacyjnej) 20-30 Mb. Radzimy, by (gdy gracie w tę grę) kompakt był w napędzie... O klawiszologii nie ma co mówić - wystarczy Wam myszka i głowa na karku.

Wymagania sprzętowe: 486, SVGA, 16 Mb Ram, karta muzyczna, DOS.



NHL 98**(EA Sports)**

W listopadowym numerze CDA pojawiło się demo innej gry, odwzorowującej walki zespołów hokejowych w lidze



NHL. Teraz będziecie mogli zobaczyć czy w tej rywalizacji wygra firma Virgin, czy EA Sports. Tym bardziej, że w demku również macie do dyspozycji te same drużyny (Detroit Red Wings i Philadelphia Flyers) - moda jaka czy co? A przy okazji, w momentach gdy dochodzi do bójki pomiędzy zawodnikami (a dochodzi...) gra zmienia się w coś w rodzaju Street Fightera (naprawdę!).

Przeczytajcie recenzję w tym numerze.
Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX 5

FIFA: Road to the World Cup 98**(Electronic Arts Sports)**

I jeszcze raz piłka nożna na naszym CD - finały mistrzostw świata. Znakomita grafika, animacja, muzyka, głos komentatora, bogate możliwości konfiguracji warunków gry - po prostu ucztą dla fanów piłki! W demie macie dostęp tylko do meczu towarzyskiego. Demko zajmuje około 23 Mb. Sterowanie jest definiowalne, więc nie będziemy go opisywać. Polecamy!

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX

**Dark Reign****(Activision)**

O tej grze pisaliśmy obszernie w numerze listopadowym. Teraz

więc można powiedzieć tyle: jeden z najlepszych (a zdaniem wielu - najlepszy) RTS

roku 1997. Na pewno nie są to opinie bez pokrycia... (grafika naszym zdaniem na pewno jest lepsza niż w Total Annihilation - a co do innych elementów, to sprawa gustu). Sterowanie myszą. Demo zajmuje 32 Mb i zawiera jedną misję + trening.

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX
Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX

**Total Annihilation****(GT Interactive)**

Gdyby zrobić plebiscyt na RTSa roku, to ta gra bez wątpienia znalazłaby się w pierwszej trójce (być może nawet na pierwszym miejscu).



Co tu gadać - dobra grafika, szybka akcja i niesamowita grywalność.

Szerzej o tej grze napisaliśmy w tym CDA, ale i tak podkreślamy, że warto w nią zagrać. Demo startuje wprost z CD, macie dostęp do kampanii po jednej stronie, a w niej trzy misje.

Szczegółową klawiszologię (przydaje się, mimo iż grę zasadniczo można obsługiwać tylko z myszki) znajdziecie w katalogu z demem na CD.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 5.0, SVGA

The Great Battles: Hannibal**(Interactive Magic)**

Stratedzy mieli już okazję, w tym cyklu gier, wcielić się w Aleksandra Wielkiego. Teraz dla odmiany mogą sprawdzić się w czasach pierwszej wojny punickiej, gdy Kartagińczycy i Rzymianie walczyli o dominację nad światem. Jako Hannibal dowodzisz swoimi wojskami (ew. walczysz po stronie Rzymu) pod Bagradas. Demo zajmuje około 28 Mb.

Uwaga: Najpierw należy rozpakować demko na HDD (podając ścieżkę dostępu po odpaleniu dema z CD, np. C:\demo), a dopiero po jego rozpakowaniu (co zajmuje 30 Mb) uruchomić setup i zainstalować grę.

Wymagania: Win'95, P-100, 16 Mb Ram, SVGA.

**CART Precision Racing****(Microsoft)**

Bardzo ładnie oddane wyścigi samochodów (Indy Car Racing). Demo zajmuje jakieś 35 Mb. Do wyboru 4 teamy po 4 kierowców każdy, 1 tor wyścigowy, 2 tryby wyścigu i mnóstwo najrozmaitszych opcji, dzięki którym możecie skonfigurować grę wedle własnego gustu. Klawiszologia również jest definiowalna, no ale dla leniwych...

Sterujemy:

4/6 (z klawiatury numerycznej) - lewo/prawo (ew. kursory)

Z - hamulec

8 (kl. numeryczna) lub A - gaz

\ - lusterko

D - zmiana punktu widzenia

O - informacje o aktualnej sytuacji

Wymagania: Pentium, 16 Mb Ram, SVGA, Windows'95, DirectX, ew. 3Dfx.

3D Ultra Pinball: The Lost Continent

(Sierra On-Line)

Kolejny elektroniczny bilard, ale tym razem w 3D i to w konwencji jurajskojaskiniowej. W sumie całkiem całkiem... Demko zajmuje 10 Mb i macie 5 minut czasu (naraz) na zabawę.

Klawiszologia:

strzałka w dół - odpalenie kulki
shift/CTRL - odbijacze (flippery)

Wymagania: Pentium 90, 16MB, Win95, DirectX



DemonStar

(Mountain King Studios/ionos)

Pamiętacie Raptora? Każdy miłośnik gier shot-em up już kiwnął głową. Ta sama firma wypuściła teraz tę grę (z pionowym scrollingiem ekranu), utrzymaną w zbliżonym do Raptora klimacie i na podobnych zasadach. Można grać w solo misję lub we dwóch na jednym ekranie. A zasady? Nie żartujcie - byle do przodu i zbierajcie wszystko, co możecie. Zwróćcie uwagę na muzykę i efekty, odpowiada za nie facet, który skomponował oprawę muzyczno-dźwiękową do Doom'a i Duke Nuke'a! Demo zajmuje 10 Mb.



Klawiszologia:

Kursory - sterowanie
spacja - ognia
Enter - megabomba

Wymagania: 486, 8MB, Win95, DirectX 5

Dilbert's Desktop Games

(DreamWorks Interactive)

Wyobraźcie sobie Barta Simpsona, który dorósł i został yuppie... I oto jego przygody. To naprawdę zabawna i wspaniała gierka (a właściwie pakiet gier), choć na pierwszy rzut oka wcale na to nie wygląda. Ale już pierwsza misja w pierwszym zestawie (TechnoRaiders), w której zbieramy pączki i unikamy szefa oraz innych pracowników daje dużo zabawy (przy okazji muzyka m.in. parodiuje temat z filmu z Indianą Jonesem).

Zestaw 1: demko jednej gierki (TechnoRaiders), previewy 8 następnych. Demo zajmuje 13 Mb.

Zestaw 2: zabawa najbardziej niekonwencjonalnymi liniami lotniczymi na świecie + previewy innych gier. Demko - jakieś 7 Mb.

W pierwszej misji używacie kursorów do poruszania się i Enter do prowadzenia ognia. Winda (kursor w górę lub dół) uaktywnia się dopiero po zebraniu wszystkich pączków na danym piętrze. Przy okazji: gra zawiera też tzw. „boss-key”, czyli ukrywacz gry przed szefem ;-). W drugiej grze wystarczy klikać myszką... w odpowiednim miejscu i czasie.

Wymagania: Windows'95, 486, SVGA.

Myth: The Fallen Lords

(Bungie/EIDOS)

Gra strategiczna, rozgrywana w świecie fantasy, o niesamowitej grafice (nawet bez 3Dfx jest co podziwiać) - pisaliśmy o niej w poprzednim CDA, a i w tym coś się o niej znajdzie ;-). Tak na pierwszy rzut oka wygląda jak RTS rozgrywany w 3D i choć nie jest to ściśle porównanie (bo gra jest znacznie bardziej bliższa klasycznej strategii niż typowemu RTSowi), to powinna ucieszyć tak fanów obu typów gier strategicznych. Polecamy! Demo zajmuje blisko 52 Mb i zawiera tutorial (koniecznie zacznij od niego, bo inaczej będziesz miał problemy ze sterowaniem!), dwie misje dla pojedynczego gracza i jedną w trybie multiplayer. Dokładny opis zasad, sterowania, funkcji, formacji itp. znajdziesz w pliku tekstowym w katalogu z grą.

Wymagania: Pentium 133, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 5, ew. 3Dfx.



Sub Culture

(Criterion Studios/Ubi Soft)

Podwodna trójwymiarowa gra akcji połączona z elementami przygodówek i o efektywnej oprawie graficznej oraz niezwyklej atmosferze powinna spodobać się większości graczy. Akcja dzieje się w niezwykłym, podwodnym (bo jakim?) świecie (miasta, fabryki, itp.) - coś jak Amok. Demo zajmuje 50 Mb. Dokumentacja i komunikaty są... po francusku (no cóż...), więc mała ściągą.

Klawiszologia:

Kursory - obroty łodzią w dowolnym kierunku
O - naprzód
W - wstecz
S - w górę
X - w dół
Spacja - ognia
\$ - wybór broni
F1-F4 - zmiana widoku
1-5 - wskaźniki
F7 - wszystkie message

Uwaga: tradycyjnie już po odpaleniu dema z CD pojawia się okno, gdzie wpisujemy ścieżkę dostępu (patrz tekst na początku tej rubryki).

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX, mile wldziany 3Dfx.

Po pierwsze nie szkodzić

First Aid

Nie szkodzić... A może by tak nauczyć się pomagać? Dwie brytyjskie firmy wyraźnie wzięły sobie do serca to przypomnienie i postawiły sobie ów slogan za cel, jaki osiągnąć powinien ich nowy wspólny produkt. Pierwsza z nich - Attica Interaktive - jest wydawcą niezwykle popularnych obecnie multimedialnych encyklopedii, atlasów, przewodników. Druga - St. John Ambulance - to wiodąca „na wyspie” organizacja charytatywna szcycąca się liczbą ponad 70.000 wolontariuszy. Sens jej istnienia stanowi propagowanie wszelkich aspektów wiedzy dotyczącej ratowania ludzkiego życia. Preferowaną zaś metodą działania jest organizowanie kursów pierwszej pomocy w miejscach znacznego skupienia ludzi - szkołach bądź zakładach pracy. Współpraca tych przedsięwzięć mogła przynieść zatem tylko jeden efekt - multimedialne (z elementami interakcji) vademecum poświęcone w całości tematowi właśnie tej (nota bene jednej z najważniejszych) zdolności - sztuki udzielenia pomocy ofiarom wypadków... Takie właśnie rozwiązanie sugeruje już zarówno tytuł programu First Aid jak i obecność na pudełku zielonego krzyża i napisu - „ten krążek może pomóc Ci ratować życie”...

JACEK SMOLIŃSKI



„zachowawczej”, a nawet problem odpowiedzialności prawnej w wypadku tragicznego w skutkach udzielenia pierwszej pomocy. Tak na marginesie -

Autorzy programu wyszli przy tym z założenia, że nie należy bagatelizować żadnych, nawet pozornie trywialnych przypadków i na równi z powyższymi potraktowali tak „typowe”

ewentualności, jak m.in. zakrzuszenia, skaleczenia, przeziębienia i zatrucia pokarmowe (i słusznie - zdarzają się przypadki śmiertelne wskutek ukąszenia osy czy „niewyleżanej” grypy). Wszystkie one dysponują szczegółowym opisem symptomów (ilustrowanym zdjęciami, animacjami, filmami), zagrożeń jakie ze sobą nosią i porad, co i jak w wypadku ich wystąpienia zrobić. Istnieje także możliwość konfrontowania ewentualnych dolegliwości na podstawie występujących objawów (funkcja wychwytywania podobieństw - przy pomocy przejrzystego systemu odsyłaczy).

Aplikacja z założenia przypomina kurs pierwszej pomocy. Proces przyswajania sobie wiedzy z tej dziedziny podzielony został w niej na kilka działów. „Pierwsze wskazówki” zawierają podstawowe (co nie znaczy - bezużyteczne - wręcz przeciwnie) informacje. Są to m.in. kolejność czynności ratowniczych (błyskawiczna, lecz wnikliwa ocena sytuacji, zabezpieczenie miejsca wypadku, udzielenie pomocy poszkodowanym, wezwanie fachowej pomocy), nauka umiejętności ułożenia ofiary w pozycji



Scissors

Blunt-ended scissors are useful to cut tape and roller bandages (or the casualty's clothing if necessary) without the risk of injury.



nie możemy zostać oskarżeni za nasze niefortunne działania ratownicze, pozostaje zatem tylko „moralny kac”...

Część główna programu została nazwana „Przypadki”. Bardzo poważnie potraktowana przez twórców zawiera 15 rodzajów niemyłych wydarzeń, jakie mogą mieć miejsce w naszym aktualnym otoczeniu - poczynając od ataków: serca, epilepsji, astmy czy cukrzycy, poprzez złamania, zwichnięcia, dyslokacje, aż po niezwykle groźne w skutkach obrażenia wewnętrzne.

Kolejny fragment programu - „Pierwsza pomoc w zastosowaniu” służy niejako „namacalnemu” przekonaniu użytkownika o fakcie, że wykonywane przezeń ćwiczenia mogą mieć odbicie w realnym świecie. W tym wypadku „ratownik” staje w obliczu wypadku (drogowego, na budowie, w domu), a działania, jakie podejmuje, mają istotny wpływ na poszkodowanych. W najlepszym przypadku potwierdzi on swe umiejętności. W najgorszym - walnie

Genealogia programu

„First Aid” został po raz pierwszy oficjalnie zaprezentowany na ubiegłorocznych, jesiennych ECTS. Pełniąc funkcję dystrybutora Attica wzbudzała niemalże poruszenie nietypowym sposobem prezentacji swego programu. Wokół jej stanowiska bowiem krążył osobnik z wyglądu wymagający (niezbędnie i natychmiast) udzielenia mu pierwszej pomocy - w jego przebitej na wylot, oklejonej zaschniętą krwią dłoni tkwił ogromny gwóźdź! Czyżby „gwóźdź” kampanii promocyjnej?

Istotną zdolnością „First Aid” jest programowa możliwość ustalenia rodzaju i ilości elementów, które powinny wchodzić w skład rzeczywistego zestawu pierwszej pomocy. Dostosowany może on zostać do ilości osób (przykładowo - 2 dorosłych + 2 dzieci) i jego potencjalnego miejsca i czasu wykorzystania m.in. w domu, podczas podróży, w czasie urlopu. Dodatkowo przedstawiono „krok po kroku” procedurę

używania poszczególnych medycznych „gadżetów”, np. skutecznego bandażowania. Zamieszczenie na krążku tej funkcji wyraźnie skraca dystans odczuwalny pomiędzy użytecznością programu „na ekranie” i w realnym życiu. Oprawa audiowizualna „First Aid” nie pozostawia wiele do życzenia. Mile dla oka (a przy tym funkcjonalne)

menu, wysokiej jakości realistyczne (choć zdarzają się i naturalistyczne) zdjęcia, ciekawe animacje i łącznie 25 min. renderowanego filmu oraz

naturalnie brzmiące efekty dźwiękowe ogólnie nie mogą się nie podobać. I choć mam kilka zastrzeżeń (np. w kwestii rozdzielczości obrazu - tylko 640*480, liczby dostępnych kolorów - 256 lub niewielkiego okna, w którym wyświetlane są „ruchome obrazki”) sądzę, że aplikacja reprezentuje standardowy dla jej typu (czyli po prostu niezły) poziom.

Godny podkreślenia wydaje się natomiast fakt, że cała struktura programu została świadomie podporządkowana użytkownikowi. Poczynając od banalnego w obsłudze, wręcz intuicyjnego interfejsu, poprzez istnienie możliwości zapisania stanu zaawansowania w każdym momencie pracy z nim, aż po możliwość przeglądnięcia „przebytej” już drogi.

Niestety, program posiada niezwykle istotny, integralny ogranicznik popularności wśród potencjalnych polskich użytkowników. Bariere językową, która w tym wypadku wydaje się być nie do pokonania nawet przez ludzi, którzy uczą się „zaawansowanego” języka angielskiego. Zawiera on bowiem dość dużą ilość wyrazów fachowych, stricte medycznych, a takie raczej nieczęsto pojawiają się na lekcjach.

By uświadomić sobie fakt, jak istotna jest umiejętność efektywnego udzielenia pierwszej pomocy (i zarazem, jak przydatny program) nie trzeba mieć ogromnej wyobraźni. W każdej wszak chwili w naszym aktualnym otoczeniu może dojść do niespodziewanego, niemiłego incydentu. A jeżeli nagle okaże się, że poszkodowany może liczyć jedynie na naszą pomoc, a my (równie nagle) uzmysłowimy sobie z przerażeniem, że nie potrafimy jej udzielić? Tym niemniej z pewnym dystansem odnoszę się do pomysłu uczenia się życia „z komputera”. Z prostego powodu - nie wierzę bowiem, by działania teoretyczne (czyli wykonywane „w aplikacji”) mogły w pełni pokrywać się z praktyką. Sądzę jednak, że First Aid może stanowić solidną podstawę pod przyszłe „studia” sztuki ratowania ludzkiego życia.

Obyśmy nigdy nie byli zmuszeni sztuki owej użyć...



przyczyni do zejścia ofiary. Opcja ta ma za zadanie umożliwić sprawdzenie, jak zachowalibyśmy się w takiej sytuacji w rzeczywistości. Przez cały

czas obcowania z tą częścią programu mamy dostęp do „oficjalnego podpowiadacza”, czyli lekcji wyjaśniającej dane zagadnienie.



1-ACTION		Producent: Attica Interactive i St. John Ambulance	
Wymagania: 486 DX/66, 8MB RAM, CDx2, Windows 3.x		Dystrybutor: Attica Interactive tel. (0044) 1865/91346	
Internet: http://www.attica.com			

INFO

Słownik dla lekarza

Słownik medyczny

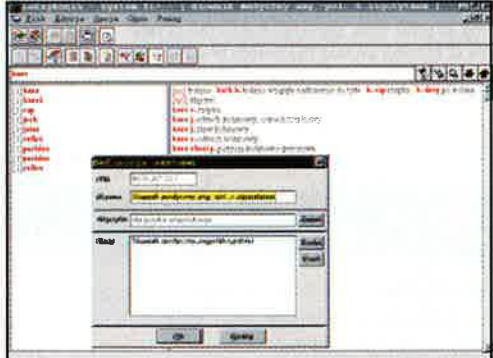
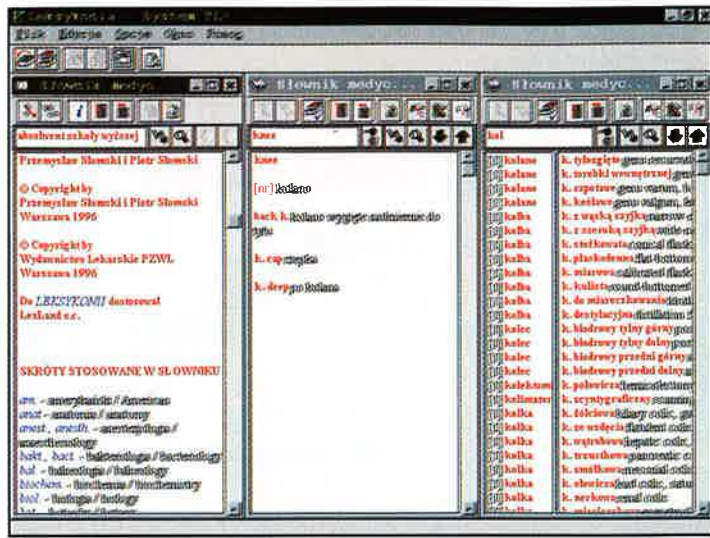
Łacina dawno przestała być językiem międzynarodowym w sztuce, w ograniczonym tylko stopniu postępują się nią dziś prawnicy. Biologia, w tym medycyna, wydaje się dziś jej ostatnią ostoją. Ale nawet w tej dziedzinie łacina stała się kodem pomocniczym, służącym głównie do „szyfrowania” nazw organizmów, części ciała i zachodzących w nich procesów, przestała być językiem, który służy do codziennej komunikacji. Na międzynarodowych sympozjach i kongresach medycznych angielski uważa się za język obowiązujący uczestników. Dla lekarza, który chce na bieżąco śledzić rozwój najnowszych badań w interesującej go dziedzinie, dzielić się swymi doświadczeniami na szerokim forum, znajomość języka angielskiego stała się dziś równie ważna jak umiejętność posługiwania się specjalistyczną terminologią łacińską.

PIOTR DOMAŃSKI

Łaciny każdy adept medycyny nauczył się z pewnością na studiach, o swój angielski często musi zadbać sam. Ambitny lekarz nie ma tu łatwego zadania. W nauce języka obcego specjaliści wszystkich dziedzin mają specjalne wymagania. Po opanowaniu podstaw języka umożliwiających komunikację należy zaznajomić się z terminologią, której nie nauczymy się na zwykłym kursie językowym i nie znajdziemy w klasycznym, choćby wielotomowym słowniku. Różnorodny fachowiec zajmujący się tą samą dziedziną potrafią porozumieć się po angielsku, nawet jeśli mają kiepski akcent i robią mnóstwo błędów gramatycznych, ale jeżeli nie znają terminologii specjalistycznej, mogą nie być w stanie wyjść poza formułę kurtuazyjnego powitania.

Na szczęście ambitny i nowoczesny, czyli „skomputeryzowany”, adept medycyny ma dziś do dyspozycji nową propozycję wydawnictwa Lexland opracowaną wspólnie z Wydawnictwem Naukowo-Technicznym i Wydawnictwem Lekarskim PZWL - dwujęzyczny komputerowy słownik medyczny. Właściwie słownik jest

kontynuacją ambitnego planu stworzenia nowoczesnego systemu informacji naukowej w serii programów pod tytułem Leksykonii. Projekt opiera się na systemie TL+, który pojawił się na rynku wraz z pierwszym z tej serii Słownikiem Multimedialnym. System ten służy do zarządzania słownikowymi bazami danych. TL+ można więc stale poszerzać o nowe bazy (Słownik Medyczny jest właśnie jedną z nich) i uzupełniać własnymi informacjami (w bazach stworzonych przez użytkownika). Własne bazy mogą być edytowane i wzbogacane informacją dźwiękową i grafiką. System TL+ pozwala także na łatwy dostęp do danych zawartych w różnych bazach, potrafi na przykład wyszukiwać definicje tego samego hasła w kilku zainstalowanych słownikach. Słownik medyczny może być wykorzystywany jako samodzielny program lub może zostać włączony do szerszego zestawu jako jedna z wielu baz danych. Użytkownik może budować swój prywatny leksykon z dowolnych baz. Lekarzowi być może wystarczą bazy medyczne, doświadczony tłumacz będzie prawdopodobnie starał się skompletować całą serię. Dzięki TL+ seria Leksykonii jest jednym z najbardziej oryginalnych i najciekawszych programów słownikowych na naszym rynku.

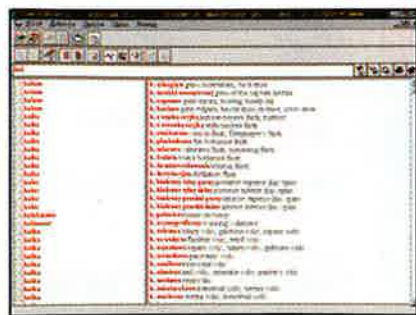


Na przykład przy hasle „gruźlica” podano trzy najbardziej ogólne angielskie odpowiedniki, a potem listę odmian tej choroby, na którą złożyło się około 60 punktów. Lektura tylko dla ludzi o mocnych nerwach! Bardzo ciekawym rozwiązaniem jest też możliwość wyszukiwania za pomocą

algorytmu, dzięki czemu obok hasła głównego pojawiają się terminy pokrewne. Nawet laik dostrzeże, że nad słownikiem starannie i bez zbędnego pośpiechu pracowali profesjonalści.

Nie znaczy to oczywiście, że zrędlawy krytyk nie znajdzie okazji do narzekań. Są bowiem hasła pojawiające się w części polsko-angielskiej, a nieobecne w słowniku angielsko-polskim (na przykład dość enigmatyczny dla laika termin „połączenie maziowe”). Wprawdzie na okładce dysku znajduje się informacja, że słownik polsko-angielski zawiera 45 000 haseł, a angielsko-polski 55 000, ale w programie aspirującym do miana „najnowocześniejszego polskiego systemu informacji naukowej” takie luki należy traktować jako znaczące niedociągnięcia. Nie wiadomo dlaczego w tej części serii autorzy zrezygnowali z dołączenia do poszczególnych słów plików dźwiękowych prezentujących wymowę. Ogromna część terminów medycznych w języku angielskim pochodzi z łaciny, a odcyfrowanie

takich słów, których wymowa ma się nijak do pisowni, jest w angielskim trudne nawet dla samych



Anglików. Transkrypcja fonetyczna, dołączona co prawda do każdego hasła w części angielsko-polskiej, dla niewtajemniczonego pozostaje ciągiem niemożliwych do rozszyfrowania znaków. Ograniczenia zrozumiałe w wypadku słowników w formie książkowej tu nie powinny stanowić problemu. Ciekawie mogłyby się też prezentować schematy graficzne i rysunki ilustrujące na przykład nazwy części urządzeń medycznych, niestety możliwości graficzne słownika komputerowego, tak jak w poprzedniej części serii, nie zostały wykorzystane.

Jeżeli chodzi o usterki czysto techniczne, dziwi fakt, że choć w programie zainstalowana jest polska czcionka, w hasłach do wyszukiwania wpisywanych z klawiatury nie ma liter polskiego alfabetu (choć za pomocą kombinacji ALT+e jako „ę”). Dostyc skomplikowane, jak na program działający w systemie Windows, jest też kopiowanie hasła lub jego części do schowka, co w pracy ze słownikiem jest jedną z podstawowych funkcji. W sumie jednak powyższe zastrzeżenia nie są bardzo poważne, większość wymienionych usterek to raczej niedopatrzienia czy niedociągnięcia niż znaczące wady. Najważniejszą niedoskonałością poprzedniej, „demonstracyjnej” części Leksykonii (Słownik multimedialny...) - pobieżne potraktowanie materiału - została wyeliminowana. Dzięki profesjonalnemu podejściu do prezentowanej tematyki i bogactwu materiału Słownik medyczny można zaliczyć do bardziej udanych programów „językowych”. Dziś bowiem jest na rynku szeroki wybór słowników komputerowych i programów do nauki języka angielskiego dla dzieci, natomiast są trudności ze zdobyciem solidnego oprogramowania z tej dziedziny dla tłumaczy i specjalistów z poszczególnych dziedzin. Niecierpliwie czekamy więc na kolejne bazy Leksykonii. Miejmy nadzieję, że w następnych częściach serii autorzy zatroszczą się, obok solidnego przygotowania merytorycznego poszczególnych haseł, także o wykorzystanie możliwości multimedialnych komputerowych, włączając do słownika grafikę i dźwięk.

Mistrz klawiszy

Mistrz Klawiatury

Bezwzrokowe pisanie na klawiaturze to marzenie wielu użytkowników komputerów. Umiejętność ta pozwala na szybsze i wydajniejsze pisanie, a jeśli dołączyć do tego używanie wszystkich palców obu dłoni, nic już więcej nie potrzeba (może oprócz pomysłów na to, co pisać).

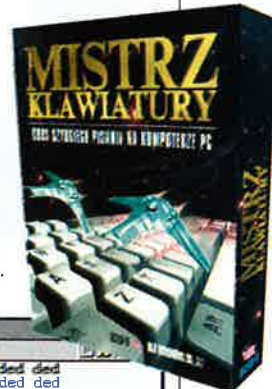
MARCIN SERKIES

Oczywiście nic nie przychodzi samo. Nabycie umiejętności sprawnego pisania wymaga wiele pracy i najlepiej nauczyciela. Kursy są dosyć drogie i dość rzadko odbywają się w domu, w przyjemnej atmosferze. Rozwiązaniem może być tu sam komputer, który, jak wiadomo, może udawać nauczyciela - tyle, że jest do tego potrzebne odpowiednie oprogramowanie. Polacy mają o tyle ciężko, że nie mogą korzystać z zachodnich produktów ze względu na specyfikę polskiego języka (polskie znaki), a także z powodu niedostępności owych programów. Ostatnimi czasy jednak ktoś zdecydował się rozwiązać ten problem i wydał program pod tytułem Mistrz Klawiatury. Jego zadaniem jest nauczenie szybkiego i bezbłędnego pisania na klawiaturze.

Pierwsze wrażenia po instalacji nie są zbyt dobre. Program nie uruchamia się, jeśli mamy ustawioną większą rozdzielczość niż 640x480, co może początkujących użytkowników nieco zakłopotać. Gdyby choć jeszcze podawał jakąś informację o powodzie odmowy współpracy, wszystko byłoby w porządku... Lecz nie. W związku z

czym: minus - ale chyba jedyny, bo poza nim program jest napisany dobrze i spełnia wspaniale swoją funkcję.

Zaraz po uruchomieniu musimy się zarejestrować w specjalnym oknie. Dzięki temu program może prowadzić osobną statystykę dla każdego użytkownika i oddzielnie śledzić jego postępy. Potem należy przejść do właściwej nauki, wybierając lekcję sugerowaną, wybraną lub naukę żądanych liter, które sprawiają nam problemy w pisaniu „na ślepo”. Można też wybrać jakiś tekst spośród tych dostarczanych z programem lub z tych, które mamy zapisane na dysku jako pliki TXT. Właściwie to początkujący użytkownik powinien zająć się lekcjami sugerowanymi, bo dzięki temu nauczy się wszystkiego od podstaw. Na przykład podczas pierwszej lekcji program uczy prawidłowego ułożenia lewej dłoni na klawiaturze i ćwiczy używanie palców podając sekwencje liter. Potem przychodzi czas na rękę prawą itd. itd. aż do osiągnięcia perfekcji.

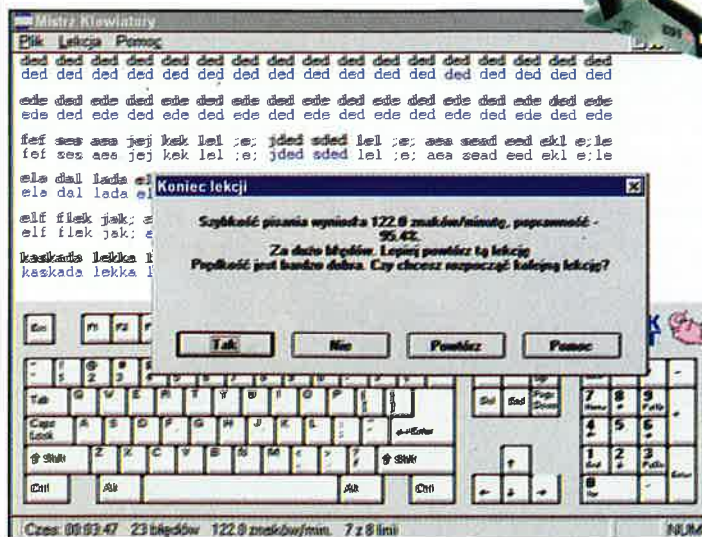


Po każdej lekcji program podaje nam, jak szybko pisaliśmy i ile błędów zrobiliśmy i w zależności od tego proponuje powtórzenie lekcji lub przejście do następnej. Wydaje się to proste, jednak trzeba do tego dużo samozaparcia, sumienności i odpowiednich warunków do pracy.

O ile dwa pierwsze warunki zależą ściśle od użytkownika i autorzy programu nie mają na nie żadnego wpływu, to o warunku ostatnim napisali co nieco w podręczniku do programu. Dowiemy się z niego, jak zorganizować stanowisko pracy, jakie są podstawowe zasady pisania na klawiaturze i jeszcze kilku innych przydatnych rzeczy. Stosując się do wszystkich rad, już po pewnym czasie zauważymy znaczny wzrost wydajności (jeśli chodzi o pisanie) i zmniejszenie ilości błędów. Nie znaczy to jednak, że możemy odłożyć program na półkę. Z pisanem tak samo jak ze sportem, trzeba trenować, żeby nie stracić formy, a przecież tylko Mistrz Klawiatury podsumuje nas po treningu. Powie, jak szybko pisaliśmy, ile zrobiliśmy błędów i oceni nasze postępy. Mało tego - potrafi podać osobną statystykę dla każdej litery: da nam znać, ile razy (w formie procentu) wcisnęliśmy odpowiedni klawisz. Może się wydawać, że są to informacje nieważne, ale po oglądnięciu strony ze statystykami możemy np. potrenować tylko te litery, przy których mylimy klawisze.

Oczywiście polecam Mistrza Klawiatury jako dobrego i niezrędnego nauczyciela, na którego chyba każdego stać. Szczególnie, że jest to inwestycja w siebie, która kiedyś może się w dość szczególny sposób zwrócić, szczególnie jeśli zamierzamy wykorzystywać komputer w pracy biurowej lub chcemy sobie dorobić np. przepisywaniem prac magisterskich itp.

P.s. Zapomniałbym o jeszcze jednej zalece - otóż program oprócz tego, że ma małe wymagania sprzętowe, to mieści się na jednej zwykłej dyskietce, co ucieszy tych, którzy jeszcze nie dorobili się CD-Romów.



Q-ACTIO
Producent: Wydawnictwo Lekarskie PZWL, Lexland
Wymagania: 386, 4MB RAM, CDx2, Windows
Dystrybutor: WNT i LexLand tel. (022) 8315101
Internet: http://www.pzwl.pl

Q-ACTIO
Producent: Nahlik Soft
Wymagania: 386, 4MB RAM, SVGA, Windows 3.x/95/NT
Dystrybutor: Nahlik Soft tel. (012) 669352
Internet: http://www.ispid.com.pl/nahlik

Nie z tej ziemi

Sightings. Ufopedia

Niezidentyfikowane obiekty latające, paranormalne zjawiska, osobliwe zaginięcia... przeważnie wszelkie i niewyjaśnione przez naukowców zdarzenia kwalifikuje się jako skutki kolejnych odwiedzin Obcych. Poważni naukowcy nabierają wody w usta, rządy tłumaczą się zachowaniem tajemnicy i śmiesznym charakterem sprawy, a cała reszta ludzkości spragnionej sensacji stara się dowiedzieć, czy to było UFO, czy też coś bardziej racjonalnego. W każdym razie zawsze zostają pewne wątpliwości i niedomówienia, które tylko prowokują ludzi to coraz głębszego przekonania o nawiedzeniu naszej planety przez dziwnych „jegomości”. Media drażą temat niestrudzenie i karmią potencjalnych widzów serialami, filmami dokumentalnymi i s-f, przeróżnymi dyskusjami ekspertów, ufologów etc. Wiadomo, że sensacja potrafi przyciągnąć tłumy i podnieść wskaźnik oglądalności, a co za tym idzie nabić trochę kasy. Wraz z rozwojem techniki do tej imponującej kolekcji dołączył jeszcze jeden nośnik informacji: CD-ROM.

AGNIESZKA SIEJKA

P przed chwilą z czytelnika wyjęłam lśniącą płytkę oznaczoną tytułem Ufopedia, przyznam, iż po zapoznaniu się z programem odczuwam niejako oszołomienie i dezorientowanie. Takiej dawki informacji na temat pozaziemskiej cywilizacji mój umysł jeszcze nigdy nie wchłonął (i nie przetrawił). Zanim kliknęłam na ikonkę z latającym talerzem, poprzysięgam sobie, że do tematu podejść w jak najbardziej cyniczny i ironiczny sposób. Nabity po brzegi tanią sensacją CD-ROM nie będzie w stanie przekonać mnie do uwierzenia w odwiedzin obcych na naszej niebieskiej planecie. Trochę się pomylili, a moc mojej przysięgi nieco osłabła po zapoznaniu się z zawartością Ufopedii. Każdy miłośnik i przeciwnik kontrowersyjnej teorii o pozaziemskich istotach znajdzie tu coś dla siebie, produkt jest ciężko zakwalifikować do jednej grupy. Można powiedzieć, że jest to umiejętne połączenie encyklopedii, biblioteki, filmu dokumentalnego, a nawet naukowego. Wszystkie te cechy połączone razem dają efekt robiący wrażenie na odbiorcy. W sumie to sam temat bez żadnych bajerów robi wrażenie, ale jego sposób zaprezentowania w Ufopedii jest nad wyraz dobry. Całość podzielona jest na pięć sekcji, które dalej rozgłębiają się na pomniejsze



działy. Zapewniam was, że każdy z nich diametralnie się różni od pozostałych i biorąc pod uwagę rozmiary problemu, pojedynczy dział mógłby zająć kolejny CD-ROM. Niestety autorzy musieli dokonać trudnej selekcji i wybrać spośród morza informacji i faktów najważniejsze i najistotniejsze z nich, a naprawdę jest czego się dowiadywać.

Na początek warto obejrzeć wprowadzenie (Introduction), w którym odbędziemy skróconą podróż od czasów starożytnych do kolejnych dekad naszego wieku. Oczywiście wszystko jest przedstawione pod kątem odwiedzin Obcych i w jaki sposób na przestrzeni wieków



kształtowały się poglądy ludzi na temat takich dziwnych zjawisk. Jest to oczywiście duży skrót, który jedynie miał na celu wprowadzić użytkownika w klimat programu. Po obejrzeniu tej retrospekcji możecie być trochę zawiązani, gdyż w miarę przedstawiania kolejnych informacji przez lektora, na ekranie pokazywane są zdjęcia, rysunki, które są ilustracją do słów czytającego. Nie jest to

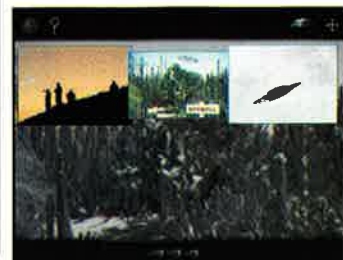
rewelacja, ale cierpliwości, gdyż prawdziwe perełki znajdziemy po głębszym zapoznaniu się z programem.

Jestem pewna, że niecierpliwi i żądni sensacji osobnicy natychmiast zajmą się

wdzięcznym działem UFOs i owszem znajdą tutaj satysfakcjonujące ich informacje. Między innymi możemy przyrzeć się zaobserwowanym kształtom obiektów, którymi poruszają się nasi „goście” oraz przeróżne ślady na ziemi, które są dowodem ich niewątpliwie (hmmm - redakcja) obecności. Chodzi tutaj o monumentalne znaki pozostawione na polach znajdujących się głównie na obszarach Anglii, Japonii i Brazylii. Zapoznamy się z wypowiedziami farmerów, badaczy i naukowców, którzy reprezentują odmienne zdania i teorie. W wypowiedzi wplecione są zdjęcia i krótkie filmy wideo, ale największe wrażenie robi prawdziwy film nakręcony domową kamerą,

przedstawiający proces tworzenia przez statek kosmiczny tych fantazyjnych i precyzyjnych znaków na polach. Dokument jest podobno prawdziwy i został zbadany przez wielu ekspertów, ale takich dokumentalnych perełek można znaleźć więcej. W programie zawartych jest kilka amatorskich filmów wideo i mały zbiór zdjęć, na których uwieczniony został moment „wizytacji”. Prawdę powiedziawszy w przypadku niektórych trzeba nieźle wytyżać wzrok, aby cokolwiek dziwnego na nich zobaczyć, ale bądź co bądź wrażenia gwarantowane.

Możemy również zapoznać się z drugą stroną medalu i dowiedzieć się o tym, jak ludzie oszukują i fabrykują dowody. Ze statystyki wyraźnie wynika, że 90% pozornie dziwnych zjawisk można wyjaśnić, a w przypadku większości ludzi obserwacja UFO jest wynikiem pomyłki z przeróżnymi, zwyczajnymi obiektami latającymi. Ukazane są nawet zdjęcia wojskowych samolotów, które mogą do złudzenia kształtem przypominać latający spodek. Są również przedstawione teorie, iż UFO jest doskonałą przykrywką dla wojska, które w ten sposób ukrywa testowanie nowych bojowych technologii. Właśnie to jest największy plus programu, autorzy nie ograniczyli się jedynie do przedstawienia faktów opowiadających się za istnieniem obcych cywilizacji, użytkownik ma również okazję do zapoznania się z teoriami, które są zaprzeczeniem



tego typu stwierdzeń. Bez względu na to czy oglądamy relację świadków z porwania jakiegoś osobnika czy dowiadujemy się o dziwnym, bezkrwawym zabijaniu zwierząt, zapoznajemy się z otoczką zdarzenia z różnych punktów widzenia.

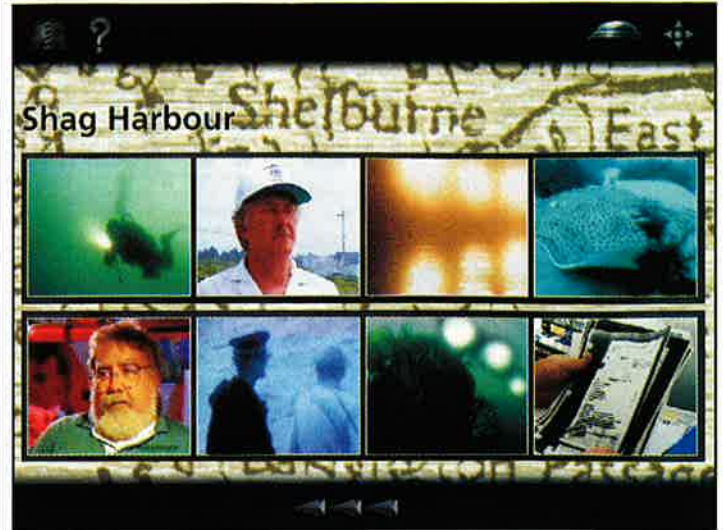
A właśnie: porwania. Kolejna kontrowersyjna sprawa. Będziemy mieli okazję zobaczyć i usłyszeć wypowiedzi ofiar eksperymentów medycznych dokonywanych rzekomo przez kosmitów. Rzekomo, ponieważ znów napotkamy na wątpliwości. Mniejsza z tym, gdyż relacje z porwań zostały przedstawione w bardzo tragiczny i dramatyczny sposób, na pewno was trochę przerażą (Boże, do czego ci szarzy są zdolni!). Warto zaznaczyć, że wszyscy ci ludzie którzy mieli okazję przeżyć badanie przez Obcych i których wypowiedzi usłyszymy, wcale nie mieli ochoty na jakiegokolwiek bliskie spotkania i specjalnie się tym tematem wcześniej nie interesowali, wyglądają również na całkiem normalnych. Zapoznamy się tylko z najciekawszymi i najsłynniejszymi przypadkami porwań, ale aby można było mieć pojęcie o ogromie zjawiska, w programie jest dostępna baza danych, która zawiera wszelkie dane o bliższych lub dalszych kontaktach. Możemy przejrzeć wszystkie rekordy po kolei albo przesortować je specjalną wyszukiwarką. Precyzujemy w niej przedział czasowy, rodzaj obserwacji czy kontaktu, towarzyszące temu zjawiska (anomalie czasowe, silne światło itp.), dokumentacja (zdjęcia, filmy, rysunki lub brak jakiegokolwiek dowodów), ilość świadków i wiele innych detali, na podstawie których dostajemy informacje o tych dziwnych spotkaniach.

Zapewne wszystkich zainteresuje możliwość zapoznania się z technologią Obcych, wypowiedzi naukowców i inżynierów powinny przybliżyć wam wiedzę o zasadach, na jakich przypuszczalnie funkcjonują „latające dyski”. Okazuje się, że podczas II wojny światowej Niemcy skonstruowali statek bliźniaczo podobny kształtem do pojazdów Obcych, w dodatku on potrafił wzbic się w powietrze, na dowód tego można obejrzeć zdjęcia i film archiwalny przedstawiający powyższy prototyp. A kto wie jakie jeszcze tego typu obiekty znajdują się w wojskowych hangarach?

Największą atrakcją programu jest wracający niczym bumerang, temat-rzeka dotyczący incydentu w Roswell, który urosł już do rangi legendy i stał się symbolem dla wszystkich

zwolenników teorii o obcych przybyszach. Zapoznajemy się z krótkim wprowadzeniem ozdobionym archiwalnymi zdjęciami i pierwszymi stronami lokalnych gazet, dalej możemy usłyszeć wypowiedzi mieszkańców osławionego terenu jak i tych, którzy przyjechali z różnych zakątków świata, by obchodzić 50-siątą rocznicę wydarzenia. Wnioski z ich wypowiedzi są naprawdę interesujące. Jestem pewna, że poczujecie mały dreszczyk na plecach i gęsią skórę, gdy ujrzycie fragment filmu, który rzekomo jest dokumentem z sekcji zwłok przeprowadzonej na jednym z rozbitków. Po nim obserwujemy debatę na temat co naprawdę zdarzyło się w Roswell oraz usłyszymy odpowiedzi na kilka nasuwających się pytań, z których najważniejszym jest problem poruszający autentyczność filmu. Poznamy zdanie wszystkich ludzi, którzy w jakiś sposób są związani z dokumentem: jego odkrywca, badaczami, ekspertem od efektów specjalnych (prosto z Hollywood) i innymi naukowcami, autorami książki, operatorami kamer, którzy przedstawiają własne teorie. My obserwując całą debatę, musimy wykształcić własne zdanie i zdecydować, po której stronie „barykady” się znajdziemy. Można oczywiście przyjąć postawę pasywną i biernie wysłuchać wszystkich mądrych słów, ale bez względu na to, co zrobimy i czy będzie to miało jakiegokolwiek wpływ na nasz punkt widzenia, na pewno wywrze ogromne wrażenie. Ja osobiście kilkakrotnie i z niedowierzaniem odtwarzałam czarno-biały fragment, na którym była widoczna jak na dłoni karykaturalna postać, a nad nią pochyleni osobnicy, ze skalpelami w dłoniach, zakuci w ochronne skafandry...

Oczywiście to tylko część czekających na was atrakcji, gdy zdecydujecie się



na przejście Ufopedii. Oprócz powyższych bajerów, znajdziecie również bogate informacje o osnutym mgiełką tajemnicy obszarze 51, dowiecie się o rodzajach i typach obcych stworów, przeczytacie tajne dokumenty różnych organizacji (FBI, CIA), dotyczące niezidentyfikowanych obiektów oraz zeznania świadków, którzy w jakimś stopniu zostali dotknięci tym zjawiskiem. Przede wszystkim zobaczycie mnóstwo zdjęć, usłyszycie wypowiedzi ludzi, spotkacie się z przeróżnymi teoriami i hipotezami, które starają się sobie zaprzeczać. Ogrom informacji może przysłodzić, ale wszystko zostało połączone ze sobą w logiczną i spójną całość, a to pozwoli się skupić na podstawowym problemie: czy wierzyć w ufoludki, czy też nie? Grafika również stoi na wysokim poziomie, ale chyba w tym przypadku to nie jest ważne. Kwestią, która bardziej interesuje użytkownika, są zdjęcia, filmy i rysunki będące dowodami, które potwierdzają albo zaprzeczają przedstawianym faktom. W różne opisywane historie umiejętnie i z wyczuciem zostały wplecione wszelkie dokumentacje i wypowiedzi świadków.

Dramatyczne zdarzenia zostały ukazane z odpowiednią dawką tragizmu i tajemniczości, to naprawdę wpływa na ogólny klimat odbioru, który jest jak najbardziej pozytywny (to znaczy często pełen grozy).

Jednak wbrew pozorom nie jest to wcale produkt propagandowy, a jedynie kompendium wiedzy przedstawiające fakty. Oglądający musi we wszystkim sam podjąć decyzję co do swojej postawy, prawie w każdym przypadku przedstawione są za i przeciw. Prawie, ponieważ w przypadku Roswell, autorzy chyba nie mogli się powstrzymać i można wyczuć lekką presję, która ma na celu wzbudzenie w oglądającym wiary w osławiony incydent. Jakkolwiek by nie patrzeć, produkt polecam wszystkim, którzy w jakimś stopniu interesują się tego typu zjawiskami, będzie to dla nich bezcenne źródło informacji i dokumentów. Natomiast wszyscy cynicy wreszcie mają okazję poznać „prawdziwą prawdę” i po zapoznaniu się z Ufopedią zniknie z ich twarzy ironiczny uśmieszek, a przynajmniej zdobyta wiedza zmusi ich do głębszych rozmyślań i zastanowienia. W każdym razie nasuwa się filozoficzne pytanie: „czy jesteśmy sami we wszechświecie?” Na rozwiązanie powyższego problemu (jak i wiele innych z nim związanych) będziemy musieli chyba jeszcze trochę poczekać, aż nauka będzie w stanie wyjaśnić wszystkie zbiorowe halucynacje dotyczących bliższych lub dalszych kontaktów z przybyszami z najodleglejszych zakątków kosmosu.



	Producent: Paramount Pictures/Anglia Multimedia Ltd.	
	Wymagania: 486 SX66, 4MB RAM, CDx2, DOS/Windows 95	Dystrybutor: Anglia Multimedia Ltd. tel.(0044) 1713896680
	Internet: http://www.anglia.co.uk	
	I N F O	

Afryka na wyciągnięcie ręki

Virtual Safari

Każdy spotkał się z raczej mało oryginalnym stwierdzeniem, że podróże kształcą. Jest to fakt niepodważalny i chyba nikt w niego nie wątpi. Walory poznawcze są główną cechą turystycznych wypraw i ogromną skarbnicą wiedzy oraz doświadczenia. Większość ludzi traktuje podróże w nowe miejsca jak swego rodzaju oczyszczenie. Człowiek ma możliwość oderwania się od szarej, codziennej rzeczywistości, a jednocześnie pozwala znaleźć się w zupełnie nowym otoczeniu, wśród całkowicie obcych ludzi. Monotonia życia przeważnie wywołuje w ludziach uczucie frustracji, buntu. Jednocześnie wzrasta chęć do dokonania jakiejś zmiany, w każdym razie ludzie dążą do jak największego urozmaicenia codzienności. Może to być drobna zmiana wystroju mieszkania, drogi do pracy (szkoly), nowa fryzura itp. Jednak nie tak nie poprawia samopoczucia jak nawet krótki wyjazd. Wcale nie musi to być wycieczka na Majorkę, wystarczy np. złożenie wizyty babci, która mieszka w małej, uroczej wiosce lub mała, kilkudniowa wycieczka w góry.

AGNIESZKA SIEJKA

Autorzy programu Virtual Safari chyba doskonale znają wszystkie zalety podróży i postanowili chociaż ich małą częścią przenieść na ekrany monitorów. Pomysł jest dosyć oryginalny, gdyż program łączy w sobie elementy gry z niektórymi cechami multimedialnych encyklopedii. Jak to możliwe? Otóż wcielamy się w postać początkującego poszukiwacza i obserwatora egzotycznej, afrykańskiej fauny i flory. Chyba tak swoją wielką, życiową przygodę zaczynał Tony Halik. Dostajemy wizę do Afryki, wsiadamy do samolotu i za parę godzin jesteśmy już w uroczym miejscu o nazwie Three Trees Lodge. Tutaj zaczynamy naszą wirtualną przygodę z Afryką.

Z początku miałam wrażenie, że Virtual Safari jest grą przygodową: ot, chodzę się i zwiedza otoczenie, starając się sensownie wykorzystać znalezione przedmioty. Uczucie to jednak szybko mija, wszystko się wyjaśni, gdy wejdziecie do domu i spotkacie swojego przewodnika. Okazuje się, że aby móc zagłębić się w dziki i egzotyczny krajobraz, musicie skompletować odpowiedni ekwipunek, który umożliwi Wam przeżycie w trudnych i niebezpiecznych warunkach, jakie spotkacie na terenach nieposkromionej, dzikiej Afryki. Należy przejść się po obszernym domu i brać wszystko co tylko możliwe. Nie jest to trudne



zadanie, gdyż niezbędne przedmioty znajdują się przeważnie w zasięgu wzroku. Zwiedzanie posesji okazuje być dosyć atrakcyjnym zajęciem, gdyż niektóre pomieszczenia są skarbnicami informacji o krajobrazie, który wkrótce będziecie odkrywać na nowo. W dwóch pokojach „Slide Room” oraz „Film Room” można obejrzeć slajdy lub filmy o afrykańskich zwierzętach. W trzech pomieszczeniach znajdują się, niczym muzealne eksponaty, odpowiednio: słoń, lew oraz hipopotam. Klikając na nich włączamy tryb informacyjny; sposób przedstawiania wiadomości o danym zwierzęciu przypomina niektóre encyklopedie multimedialne. Można się dowiedzieć wszystkich, najważniejszych i podstawowych



informacji dotyczących danego przedstawiciela gatunku: od szczegółowego opisu wyglądu,

informacji o faunie Afryki, należy skompletować książki, które porzucane są po domu. Każda z nich poświęcona jest innemu gatunkowi. Gdy skompletujemy już wszystkie woluminy, wystarczy, że klikniemy na danego zwierzę, którego spotkamy na swej drodze, a książka otworzy się na odpowiedniej „stronie”. Warto również przeczytać wstęp, gdyż w nim znajdują się również interesujące wiadomości ogólne o danym gatunku.

Dosyć ciekawe zajęcie zaskoczyło mnie w konserwatorium, przed wejściem do niego można zjeść ciasto, które znajduje się na małej szafce. Niczym Alicja w Krainie Czarów, zmniejszyłam się do rozmiaru, który pozwolił mi swobodnie wejść pod szafę. Nagła zmiana mojej wysokości nie była bez celu, gdyż w konserwatorium znajduje się siedlisko mrówek, tak więc mogłam zaobserwować ich zachowanie bez potrzeby wytrzeszczania oczu. Druga tego typu atrakcja znajduje się w głównym pomieszczeniu rezydencji, gdzie spotkacie przewodnika. Na starym zegarze siedzi sobie afrykańska mucha - bez obaw nie jest groźna. Jeśli macie problemy ze znalezieniem potrzebnych przedmiotów (klucze do samochodu, klucz od skrzyni, kompas,

sposobu odżywiania, rozmnażania, do miejsc występowania i sposobu życia. Dodatkowo klikając na kamerę obejrzymy krótki, trwający zaledwie parę sekund, film, w którym oczywiście główną rolę gra dany zwierzę. Odpowiednio wskazanie na gramofon spowoduje, że usłyszymy dźwięk, jaki wydaje dany osobnik.

Niestety te dwie, najatrakcyjniejsze opcje nie są dostępne w przypadku wszystkich zwierząt. Nie mam tu zastrzeżeń co do ryb, gdyż przeważnie trudno jest usłyszeć dźwięki, jakie one wydają. Jednak chyba w przypadku filmów raczej nie ma takich przeszkód, autorzy mogli się nieco wysilić i udostępnić krótkie filmy o wszystkich zwierzętach dostępnych w programie. Aby móc zasięgnąć tych cennych





mapa), wystarczy, że klikniecie na nią. I znów tak jak poprzednio dosięgnie Was proces miniaturyzacji, po czym zasiądziecie na grzbiecie owada, który uczynnie przeleci się po wszystkich zakamarkach pomieszczenia. Gwarantuje Wam, że tym razem nic nie umknie Waszej uwadze, dlatego nie będę zdradzać rozmieszczenia poszczególnych części ekwipunku, gdyż na pewno jego odszukanie nie sprawi Wam żadnego kłopotu. Tym bardziej, że przejażdżka na grzbiecie muchy jest niezapomnianym przeżyciem. Nieco będziecie się musieli wysilić w przypadku dostania się do aparatu fotograficznego, gdyż Wasz przewodnik zamknął go w skrzyni, lecz niestety (sklerotyki!) zapomniął gdzie położył do niej klucze. Bądźcie jednak dla niego wyrozumiali, gdyż przewodnik ma już swoje lata i jego pamięć nie jest już taka sprawna jak za czasów młodości.

Tutaj warto wyjaśnić, po co w ogóle Wam aparat fotograficzny, przecież bez niego można przeżyć na dzikich, afrykańskich terenach. Oczywiście możecie wyruszyć bez niego, ale cała zabawa straci swój urok. Po zebraniu wszystkich niezbędnych przedmiotów można już wsiąść do jeepa, wybrać kierunek i po dotarciu na miejsce zobaczyć najpiękniejsze miejsca Afryki. Do wyboru mamy cztery lokacje: Savannah, River, Water, oraz Acacia. Każda z nich charakteryzuje się pięknymi krajobrazami i występowaniem niesamowitych zwierząt. Jak już wcześniej wspomniałam, gdy ujrzyście jakiegoś milusińskiego czworonoga, bardzo szybko możecie uzyskać informację z Waszej bazy danych (zebrane książki). Jednak Wasza podróż ma nie tylko na celu zbieranie wiadomości o nowym, egzotycznym otoczeniu. Waszym głównym zadaniem jest uchwycenie i utrwalenie na fotografii piękna dzikich zwierząt i otaczającego ich krajobrazu. Robienie zdjęć jest bardzo proste, wymaga jedynie małej wyobraźni, odrobiny szczęścia i refleksu. Okazuje się, że „złapanie” w obiektyw np. stada pędzących zebra czy żyraf wymaga jednak nieco zachodu. Wspaniale został oddany cały klimat, jaki towarzyszy badaczom przyrody, którzy muszą wykazać się nie lada

cierpliwością, by zrobić upragnione i odpowiednie zdjęcie. Jest to największa i najatrakcyjniejsza możliwość oferowana przez program.

Pomimo tej niewątpliwiej zalety Virtual Safari nie do końca wzbudził we mnie zachwyt. Przede wszystkim spodziewałam się w przypadku tego typu programu nieco lepszej jakości grafiki. Fakt, że jest ona w pełni trójwymiarowa, ale niestety można zauważyć niedociągnięcia. Są one szczególnie widoczne na zwiedzanych terenach. W obiektywie Waszego aparatu zobaczycie piękne, klasyczne piksele. Ponadto krajobrazy również nie są przedstawione rewelacyjnie, Savannah i Safari są niezwykle do siebie podobne; nie wiem czy tak jest w rzeczywistości, ale chyba tak duże podobieństwo jest raczej niemożliwe. Nieco mnie rozczarowała wizyta we wspomnianych wcześniej „Slide Room” i „Film Room”; sądziłam, że będę mogła tam obejrzeć filmy lub slajdy. Owszem, jest taka możliwość, ale istnieje mały problem. Jeśli nie chcemy podziwiać pikseli na wyświetlanym slajdzie czy filmie, musimy stać w pewnej odległości od ekranu, który jak na mój gust jest nieco za mały. Podobnie jest w przypadku, gdy oglądamy obrazy, sięgając po którąś z książek: wyświetlane są one na tak małej przestrzeni, że wytrzeszcz oczu gwarantowany. Jak widać, są to wady natury technicznej, do niczego więcej nie mogę się przyczepić, ale dodam jeszcze trochę gorzkości i przyznam, że w/w niedociągnięcia bardzo przeszkadzają w pełnym „delektowaniu się” możliwościami programu i rzutują na jego ogólny wizerunek.

Muzyka, tak jak się można było spodziewać po kontynencie, który jest naszym celem, opiera się na klasycznych, afrykańskich rytmach i jak najbardziej pasuje do całego



klimatu. Na deser zostawiłam chyba najlepsze. Po zrobieniu zdjęć i wywołaniu ich (program to robi automatycznie), umieszczamy je w swoim prywatnym albumie. Każde zdjęcie możemy „upiększyć” odpowiednim komentarzem dla potomności i wydrukować. Autorzy programu zorganizowali konkurs na najlepsze i najpiękniejsze fotografie, wystarczy wybrać najbardziej atrakcyjne z nich i wysłać pocztą elektroniczną na adres podany przez autorów. Ponadto wchodząc na odpowiednią stronę internetową, można obejrzeć wszystkie fotografie, które zostały przesłane przez pozostałych uczestników konkursu i ocenić swoje ewentualne szanse. Zasady konkursu są szczegółowo wyjaśnione w instrukcji. Jeśli zaś chodzi o ciekawostki techniczne, to zapewne ucieszy Was fakt, że program wykorzystuje możliwości wirtualnych okularów (i-glasses). Wiadomo, że tego typu okulary nie zaspokajają jeszcze w pełni oczekiwań użytkowników, ale sądzę, że wszyscy posiadacze tegoż urządzenia powinni przetestować jego możliwości za pomocą Virtual Safari.

Uważam, że mimo wytkniętych wad program jest grzechu warty, jako że w dość ciekawy i oryginalny sposób łączy w sobie edukację z zabawą. Dzięki niemu można dowiedzieć się wielu ciekawych i interesujących informacji o fascynującym świecie afrykańskich zwierząt, obejrzeć kolekcję wspaniałych, najpiękniejszych filmów przyrodniczych (a ściślej mówiąc ich



fragmenty) oraz bawić się, zwiedzać, oglądać i wszystkiego próbować. Jednak mam jeszcze małą uwagę dotyczącą słowa „virtual”, które w tym przypadku jest nieco przesadzone i chyba zostało wykorzystane tylko w celach reklamowych. Oczywiście znajdziemy nieco tej „wirtualności” w programie, ale to za mało i jeszcze wymaga nieco większego dopracowania, by można go było z czystym sumieniem w ten sposób określić. Jednak ten mały fakt wcale nie przeszkadza, aby się doskonale bawić, poznawać zwierzęta Afryki, jeździć jeepem, pływać łodzią czy latać na grzbiecie muchy, a przede wszystkim robić zdjęcia. W moim odczuciu program zapewnia wiele godzin czy dni, wspanialej poznawczej zabawy i pomimo kilku niedociągnięć jest jedną z ciekawszych pozycji na rynku programów multimedialnych.

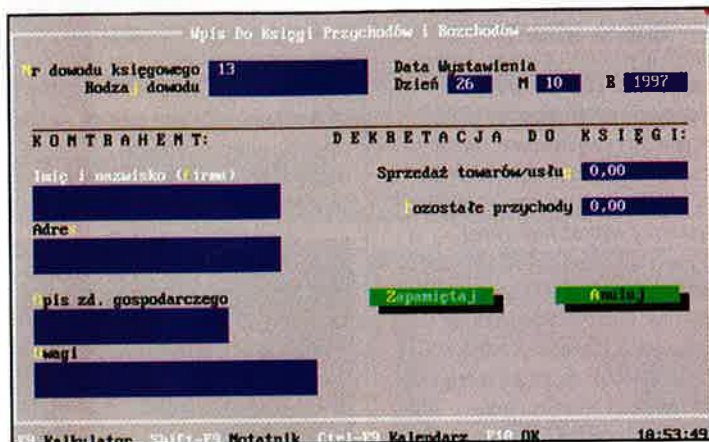
Wymagania: 486 DX/66, 8MB RAM, CDx2, DOS/Windows	Producent: Anglia Multimedia
Internet: http://www.anglia.uk.co	Dystrybutor: Anglia Multimedia tel. (0044) 1713898680

Do mowy biznesik czas zacząć

ComplexFirma, AutoComplexFirma, Hippokrates

Jakiś czas temu naczelny zaznaczył we wstępie istotną różnicę między naszym piśmem, a innymi piśmami o grach komputerowych. Różnica ta polega na tym, że nasze piśmo przeznaczone jest dla całej rodziny. W związku z powyższym prezentujemy aplikacje dość różnych kategorii, wśród których znajdują się nawet tak specyficzne rzeczy, jak programy do prowadzenia księgowości, obsługi studia telewizyjnego (ten był akurat jeden - Scala multimedia, ale mimo wszystko był) i tym podobne. Dlatego też w naszym piśmie nie mogło zabraknąć programu służącego do prowadzenia małej, domowej firmy.

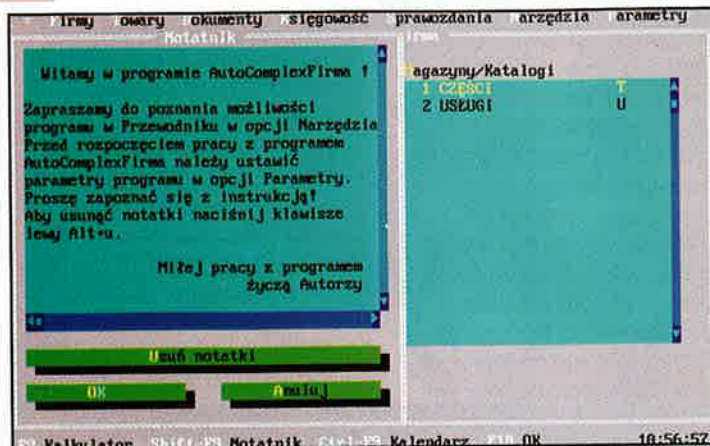
KRZYSIEK KALISZEWSKI



Swego czasu omawialiśmy już programy do prowadzenia sprzedaży, księgowości oraz książki przychodów i rozchodów, z tym, że były one przeznaczone raczej dla większych firm czy biur rachunkowych. Tym razem zaprezentujemy serię programów służących do prowadzenia typowej rodzinnej firmy, w której często właściciel jest jednocześnie pracownikiem, kierownicą i sprzedawcą. Pakietów tego typu jest dość dużo, jednak zwykle są to aplikacje wyspecjalizowane i podzielone na odpowiednie moduły, czyli np. program do obsługi magazynów, kolejny do obsługi kadr i ostatni do prowadzenia książki przychodów i rozchodów. W takiej formie są sprzedawane na przykład popularne programy wrocławskiej firmy Insert, gdzie do pełnego wyposażenia biura potrzeba dwóch aplikacji: Subiekta dla magazynów i Rewizora dla księgowości. Inne programy mają nawet bardziej modułową strukturę i często okazuje się, że skuszeni tanim programem magazynowym (w cenie powiedzmy 400 zł) ostatecznie stracimy, gdy okaże się, że brakuje w

nim tego, tamtego i jeszcze innego, przy czym problemów z otrzymaniem brakujących opcji nie ma, ale wiąże się to ze wzrostem ceny do powiedzmy 25000 zł.

Takie niespodzianki wbrew pozorom nie wynikają z machlojek. Firmy zwykle rzetelnie poinformują klienta, co zawierają poszczególne moduły ich programów, tyle że nikt ich o to nie pyta. Zwykle wyczekujemy takiej informacji od sprzedawcy, a w naszym kraju, co wie chyba każdy zajmujący się takimi rzeczami na co dzień, wiedza wielu sprzedawców o oferowanych

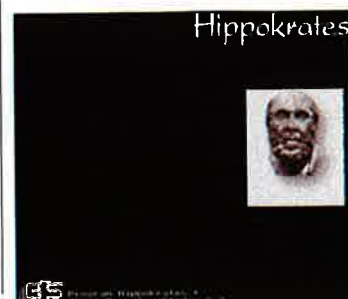


przez nich produktach jest znikoma, czego przykładem może być pani w jednym ze sklepów, która (zresztą w bardzo nieuprzejmy sposób) wyjaśniała mi, że między tajwańskim klonem Sound Blastera 16, a AWE 32... nie ma żadnej różnicy. To samo, w jeszcze większym stopniu, dotyczy programów. Dlatego postanowiliśmy sami ułatwić wybór czytelnikom. Programy, które będą tutaj recenzować, zawierają pełny zestaw narzędzi pozwalających na prowadzenie małej firmy w oparciu o księgę przychodów i rozchodów, przy czym ich cena to około 500 zł za całość.

ComplexFirma to w zasadzie trzy programy, z tym, że właściwa ComplexFirma, to pełny program, AutoComplexFirma przeznaczony jest do prowadzenia warsztatu samochodowego, natomiast Hippokrates, jak wskazuje sama nazwa, służy do obsługi prywatnego gabinetu lekarskiego. Poza tymi różnicami programy te mają dokładnie takie same możliwości i nie są to kolejne moduły, jak we wcześniejszych

przykładach; tzn. jeśli chcemy prowadzić warsztat, to nie musimy kupować programu ComplexFirma + AutoComplexFirma, a tylko ten drugi. W zasadzie wszystkie one oferują takie same możliwości, z tym, że AutoComplexFirma jest wyposażony w opcje ułatwiające obsługę tak specyficznej działalności, jak warsztat samochodowy. Nieco inaczej ma się sprawa z Hippokratesem. Tutaj widać już większe różnice, również wynikające ze specyfiki branży. Ciężko jest mi stwierdzić, czy rzeczywiście jest tam wszystko, co powinien zawierać taki program, jednak, o ile pamiętam „papierkologię” z czasów moich wizyt w gabinecie lekarskim, myślę, że jest on w zupełności wystarczający.

Jeżeli chodzi o dwa pozostałe programy, to tutaj już z zupełną pewnością mogę stwierdzić, że aplikacje te zawierają wszystko, czego potrzeba do prowadzenia działalności małej firmy: Oczywiście wszystkie rodzaje dokumentów (faktura, rachunek, paragon, korekty); do stu magazynów z możliwością komunikacji między nimi przy użyciu dokumentów magazynowych; możliwość wystawiania dokumentów WZ jednej firmie, a na koniec okresu (powiedzmy miesiąca) wystawienie faktury





program umożliwiają archiwizację, a także porządkowanie danych w razie awarii zasilania (mimo to polecałbym zakup UPS - podtrzymywacza napięcia). W

zdefiniowanych grup towaru, co powoduje, że każdorazowo przy wystawianiu dokumentu dane towary pojawiają się w nim w zadeklarowanej ilości (np. jeśli sprzedajemy komputery, to każdy zestaw automatycznie zawiera (na fakturze) mysz i klawiaturę. Jeśli na fakturze poszczególne podzespoły są osobnymi pozycjami, to jest to dość wygodne).

Pora jednak powiedzieć coś o wadach. Nie jest ich wiele, niemniej jednak są. Na początek instalator. Niewygodny, a na dodatek jeśli instalujemy program do już założonego katalogu, to instalator odmawia współpracy. Co do samego programu, to w zasadzie nie ma on wad oczywistych (nie robi błędów, zawiera wszystkie potrzebne opcje plus wodotryski w rodzaju notatnika czy kalkulatora). Jednak w stosunku do kilku innych programów, z jakimi zdarzyło mi się pracować, jest po prostu niewygodny. Opcje, owszem, są czytelne i dobrze pogrupowane, ale niewygodą wynika z zastosowania środowiska TurboVision, będącego dawną próbą upodobnienia Dosa do okienek. Znam ludzi, którzy TurboVision lubią, i posługują się nim sprawnie, jednak dla mnie, jak również dla większości moich znajomych, jest to koszmarnie niewygodne, a na

dodatek ohydnie wygląda. Gwoli sprawiedliwości trzeba jednak zaznaczyć, że nie są to cechy dyskwalifikujące program finansowy. Nie można tu wymagać tego, czego żądamy od gry. Ewidentnym natomiast błędem jest brak polskich liter w Windows 95. Teoretycznie (tak głosi instrukcja) można uzyskać je, zwyczajnie uruchamiając program skryptem (*.bat) przeznaczonym dla Win 95, ale w rzeczywistości on nie działa. Owszem, można uzyskać polskie litery w trywialny sposób, umieszczając po prostu część poleceń skryptu w autoexecu, ale nie powinniśmy oczekiwać, że będzie to wiedział księgowy czy szef firmy, który ma na głowie zupełnie inne problemy.

Mimo to programy z serii ComplexFirma zasługują na wysoką notę. Nie było jeszcze w naszym kraju bezbłędnego programu finansowego, a błędy znalezione w tym są doprawdy kosmetyczne.



programie znajdziemy też dodatkowe przydatne opcje, jak na przykład automatyczne kojarzenie

zbiorczej na podstawie grupy dokumentów WZ; księga przychodów i rozchodów na zasadach ogólnych (bez ryczałtu); prowadzenie rejestrów VAT, sporządzanie zestawów VAT-7 i deklaracji PIT-5; obsługa kas i drukarek fiskalnych oraz pracę w dowolnej sieci bazującej na MS-Dos lub Windows 95 (Lantastic, Netware, Microsoft Network). Dość ciekawe jest również to, że jest to chyba pierwszy z polskich programów finansowych, który dostarczany jest na CD-Romie (opcjonalnie - jest też wersja na dyskietkach). Co prawda CD-Rom dla 2 megabajtów nie jest konieczny, ale wiadomo, że jest to po pierwsze o wiele trwalszy, a po drugie wygodniejszy nośnik. Oczywiście (co powinno być standardem... ale nie zawsze autorzy o tym pamiętają)

Producent: dGame Computer Studio S.A.	Wymagania: 286, DOS
Dystrybutor: dGame Computer Studio S.A. tel. (062) 7641674	Internet: http://www.dgcs.com.pl

ARWAL

Extra Levels

Dodatkowe poziomy do:
Civilization 2, Warcraft 1&2, Doom 2, Command & Conquer, Dark Forces, X-Wing, Sim City 2000, Quake, Duke Nukem 3D, Grand Prix II, MS Flight Simulator, Need For Speed, Wing Commander, Warcraft 1&2, US Navy Fighters, Hexen.

Sex & Games 26-35
Gry i zdjęcia, filmy, animacje erotyczne /średnio 4 filmy, 1200 obrazków/

Fun & Games 13-33
Grafika, video, gry, muzyka, edukacja

EuroPlus+
Profesjonalny Pack
Rewelacyjny program do nauki j. angielskiego. Wiele rodzajów testów.
3 poziomy diapozycjonujących, średnio zaawansowanych i zaawansowanych, nagrania dźwiękowe, filmy video wspomagające naukę, zdjęcia i rysunki pomocnicze. Od tej pory nauka stanie się przyjemnością!

Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul. Wyszomirskiego 1
zadzwoń aby otrzymać (bezpłatny) pełny katalog !!!

tel. / fax 077-746443, tel. kom. 0-601746443
e-mail arwal@gad.com.pl, www.gad.com.pl/arwal

CD-ROM MegaPak 3 - 99zł
Terminal Velocity, Flight Unlimited, Primal Rage, Pinball Fantasies DeLuxe, Jagged Alliance, FX-Fighter Warlords II DeLuxe, Great Naval Battles IV, Pool Champion, Entomorph

Nowe Gry w niesamowitych cenach (pełne wersje) !!!

25 Campaign, Elite Plus, Megatraveller, Pipomania
25 Megatraveller
Shadow President, Twilight 2000
35 Iron Assault, Breach 3, Central Intelligence, Jungle Strike /Desert Strike

35 Renegade, Blown Away, Slip Stream 5000
50 Dogz, CD Deluxe Pack 4
- Chessmaster
- Mavia, Bacon Type Master
- World Atlas, US Atlas
Assasin 2015
Chronomaster
Reflex, Onside Soccer
Are You Ready & Alert
Fire Fight, Return Fire, Silent Hunter
3D Ultra Pinball
Civilization, Terra Nova, Spacehulk, Shannara
Shockware Assault
Hardline, Wing Commander Academy, X-Revolution
Unnesesary Roughness

Grotyka - 22zł

City of Sin, Climax 2, Eruption 2, Gay Girls, Girls of Pleasure 2, Juicy Joyride, Pussy Galore 2, Homo Alone, Sixty Nine 2, Sliding In, Tight Squeeze 2, Top Heavy 2, Wet Dreams 2, Wide Open 2, Asian Action 2, Black Beauties, Centerfold Babes, Erotic Games, Anims, Cartoons 1, 2, Heavenly Bodies, Hooters, Bure Blondes, Stosking & Garters.

Kliparty - 25zł

Kolekcja klipartów, Szalone kliparty, Świat klipartów, Świat Klipartów II, Świat Kolorowych klipartów II, Świat Gifów II, GIFy i Grafika dla Wm95, Clipart & Fonts for Windows 95

Osprzęt komputerowy

Star LC100 PL
Kolorowa drukarka 9-igłowa, max. szybkość druku: 180 zn./sek., drukuje original + 2kople, polskie strony kodowe (Latin-2, Mazowia)

Diamond 3D EDGE
Karta PCI, 2MB, grafika 3D, MPEG, 1 bilion kolorów, wawetable, zgodna SB PRO 2, 2 gameporty SEGA, 1 gameport PC, joystick SEGA, 3 pełne gry: Virtua Fighter, Nazcar Runing, Panzer Dragon.

Midi MK 149

Klawiatura muzyczna MIDI dynamiczna, 4 oktawy, 49 klawiszy, pełnowymiarowa, pokrętko tonów i modulacji, wyświetlacz zawiera kabel MIDI, oprogramowanie MIDI

SUPER KONKURS !!!

każdy zamawiający na kuponie od 01.11.97 do 31.01.98 bierze udział w naszym konkursie:

zamawiam:

imię i nazwisko.....
.....
adres.....
.....

do wygrania: 10 CD (niezpodzianka)
16 bitowa karta dźwiękowa
i klawiatura muzyczna MIDI



Pakiet EuroPlus + zawiera jedną płytę CD-ROM (jedną z dwóch poziomów kursu) w przypadku produktu standardowego lub dwie płyty CD (dwa poziomy razem) jako "Curso Completo de Espanol-niveles 1 y 2". Pudełko z programem zawiera ponadto obszerą instrukcję obsługi (dostępna również z poziomu programu, po kliknięciu na znak zapytania) i instalacji, oraz kartę rejestracyjną.

System EuroPlus +, w którym użyto ELE (kurs języka hiszpańskiego) wykorzystuje połączone elementy tekstu, kolorowej grafiki, dźwięku, animacji i video, tworząc zintegrowany system, zapewniający bardzo skuteczną naukę języka. Tym razem specjalści z YDP skorzystali z profesjonalnego kursu ELE, autorstwa Belen Artunedo i Gynthii Donson wydane przez Ediciones SM. Warto podkreślić, że ELE znajduje się w ścisłej czołówce kursów języka hiszpańskiego na świecie. Program został tak skonstruowany, że nauka języka jest tu pretekstem do poruszania wielu ciekawych tematów dotyczących życia i kultury współczesnej Hiszpanii.

¿Cómo te llamas?

Interaktywny kurs języka hiszpańskiego

Young Digital Poland systematycznie dokonuje premiery kolejnych produktów przeznaczonych na niemaszyny rynek programów edukacyjnych. Mielismy już okazję przedstawić całą baterię bardzo dobrych, dopracowanych produktów, wśród których znalazł się między innymi kurs języka angielskiego i niemieckiego czy również szwajcarski komputerowa wersja słownika Collins. Obecnie oferta YDP wzbogaciła się o następną, ciekawą program, który tym razem ułatwi naukę języka hiszpańskiego.

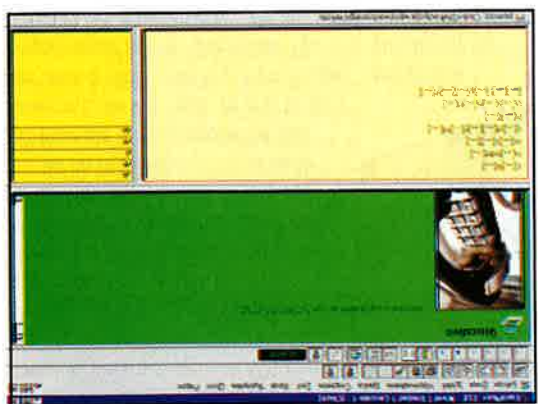
ANDRZEJ SITEK

System EuroPlus +, w bogactwu zadania nie nudzą się, a



podstawowe zostały zrealizowane naprawdę doskonałe elementy, które w sposób nienajbardziej przekonujący, stanowią prawdziwe wyzwanie i przyjemność. W każdym chwili możemy posłuchać kursu ELE, autorstwa Belen Artunedo i Gynthii Donson wydane przez Ediciones SM. Warto podkreślić, że ELE znajduje się w ścisłej czołówce kursów języka hiszpańskiego na świecie. Program został tak skonstruowany, że nauka języka jest tu pretekstem do poruszania wielu ciekawych tematów dotyczących życia i kultury współczesnej Hiszpanii.

próbując właściwie wypowiedzieć dane słowo! Wyodrębniając je do zapisanego wzorca. Możemy również obejrzeć wiele ciekawych filmów video przedstawiających różne aspekty zastosowania języka potocznego. Nie można zapomnieć o katalogu zdjęć!



rysunków, które ilustrują materiał językowy. Wśród programów dodatkowych znajduje się Audio Dictionary - czyli program grupujący cały materiał słownikowy kursu wraz z nagraniami słów oraz przykładowymi przedstawieniami. Bardzo przydatny okazał się również Browser - czyli programik umożliwiający przeszukiwanie materiału z całego kursu względem wybranych zagadnień gramatycznych i tematycznych. Lista słów kluczowych do przeszukiwania obejmuje kłaskaset pozycji. Przygotowany przez YDM interaktywny kurs języka hiszpańskiego przeznaczony jest zarówno dla młodzieży, jak i dorosłych. Ciekawa, wielopłaszczyznowa forma przekazu, która doskonale sprawdzi się w trakcie nauki, znacznie podnosi atrakcyjność, bądź co bądź dość monotonna procesu. Warto zwrócić uwagę, że "kucie", a na przyswojenie, przemysłowe materiału. Niewątpliwie "interaktywny kurs języka hiszpańskiego" godny jest polecenia...

Producent: Young Digital Poland

Dystrybutor: YDP Multimedia tel. (058) 526890

Wymagania: 386 SX, 4MB RAM, CDx2, Windows 95

Internet: <http://www.ydp.com.pl>

Ulepszony profesor

Profesor Henry Słownictwo. Wersja 2

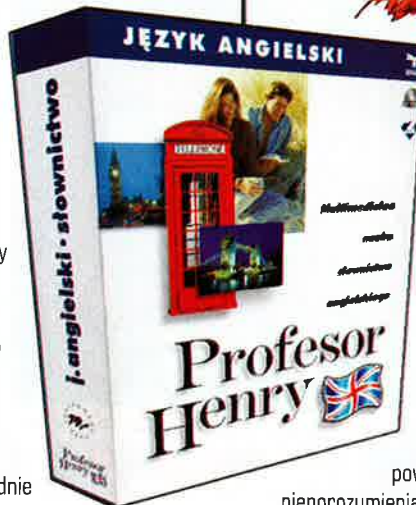
Na łamach naszego czasopisma bardzo często są prezentowane programy należące do grupy określanej mianem „edukacja”. Chyba najbardziej popularnymi tego typu użytkami są produkty wspomagające naukę języków obcych. Myślę, że nikomu nie trzeba przedstawiać zalet nauczania języka za pomocą komputera, jest to chyba najlepsze rozwiązanie w przypadku, gdy nie mamy czasu na tradycyjny kurs językowy. Niedawno przedstawialiśmy program Profesor Henry, który miał za zadanie pomóc wszystkim chętnym w nauce języka angielskiego. Dzisiaj chciałabym pokrótce omówić nieco ulepszoną wersję tego użytecznego programu.

AGNIESZKA SIEJKA

Autorzy poważnie wzięli sobie do serca uwagi użytkowników i recenzentów poprzedniej wersji i na ich podstawie dokonali pewnych zmian, czego skutkiem jest druga edycja Profesora. Przede wszystkim zmieniono szatę graficzną, która teraz prezentuje się o wiele lepiej i ciekawiej. Oczy cieszy bardziej żywa i weselsza kolorystyka. Interfejs użytkownika jest znacznie łatwiejszy i wygodniejszy od swojego poprzednika. Teraz obsługa w dużym stopniu opiera się na intuicji, dzięki czemu użytkownik nie musi zastanawiać się, jaki skutek wywoła kliknięcie na jakiś element; już podczas pierwszej sesji z programem można się zająć konkretną nauką. Oczywiście autorzy tworząc nową wersję skupili się nie tylko na zmianach kosmetycznych. Rozszerzono bazę słówek o 2000 nowych wyrazów, których dobór został oparty na częstości występowania w tekstach angielskich. Teraz nowy Profesor Henry uczy ponad 7000 słówek, warto podkreślić, że ilość ta jest dwa razy większa niż w całym programie szkoły średniej.

Moim zdaniem najciekawszą zmianą jest dodanie możliwości tworzenia własnych ćwiczeń, wykorzystując słowa zawarte w programie, jak i własne wyrażenia. Jeśli nie satysfakcjonują nas zadania proponowane przez program, szybko i łatwo stworzymy

własne i niepowtarzalne, nad którymi będą się męczyć najteższe umysły. Dodatkowo Profesor Henry został wzbogacony o dwa ćwiczenia, które możemy uruchomić podczas prezentacji obrazków. Zgodnie z naszym wyborem zadanie będzie polegało albo na wprowadzeniu angielskich podpisów pod obrazkami, albo na wybraniu poprawnego spośród proponowanych przez program. W nowej wersji unikniemy kłopotów z synonimami, ponieważ Profesor akceptuje najważniejsze i najpopularniejsze z nich. Jeśli podczas ćwiczenia wpisujemy np. „phone” zamiast „telephone” program nie zasygnalizuje błędu, ale w tym przypadku dostępna jest tylko dźwiękowa prezentacja słówka domyślnego. Warto również zaznaczyć, że tym razem autorzy



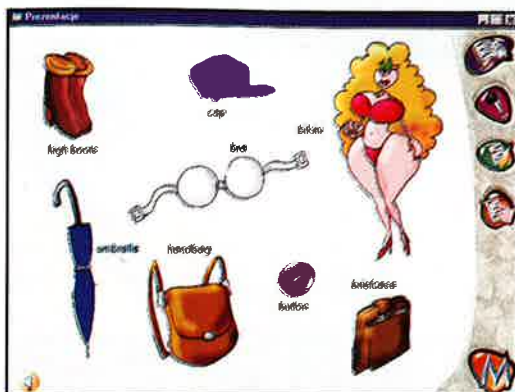
całkowicie pominęli amerykańską odmianę języka angielskiego wychodząc m.in. z założenia, że umieszczenie dwóch rodzajów języka jednocześnie może

powodować nieporozumienia i utrudnienia w nauce. Chyba słusznie, gdyż znając wersję, brytyjską wcale nie będziemy

wykonywać zadania, aby uniknąć wszelkich pułapek językowych. To chyba wszystkie najważniejsze nowe elementy, które pojawiły się w ulepszonym Profesorze. Główne założenie programu pozostało bez zmian: Profesor Henry korzystając z multimediów ma skutecznie i przyjemnie uczyć nie tylko pisania i czytania, ale także mówienia i rozumienia ze słuchu. Takich właśnie pozytywnych wyników życząc wszystkim użytkownikom nowej wersji Profesora Henry'ego.



mieli problemów z dogadaniem się z „sąsiadami” zza oceanu. Użytkownik nowej wersji będzie musiał nieco bardziej wysilić swoje szare komórki podczas wykonywania ćwiczeń ponieważ został ulepszony algorytm podchwytliwych pytań. Tak więc trzeba będzie z większą uwagą



W-ACTIO	
Producent: Edgard Multimedia	
Wymagania: 486 DX, 8MB RAM, CDx2, Windows 95	
Dystrybutor: Edgard Multimedia tel. (022) 8574432	
Internet: http://www.edgard.com.pl	
INFO	

Gry jak z dobrej bajki

Max i Maria na zakupach, Max i duch zamku

Bajki multimedialne i gry dla dzieci wymagają od autorów niezwykle pomysłowości. Wszak dzieci należą do specjalnej grupy odbiorców, którą jest bardzo trudno czymś zainteresować i zaciekawić na dłużej niż pięć minut. Tego typu produkty powinny nie tylko zapewnić doskonałą zabawę ich małym użytkownikom, ale także wpleść w nią w ciekawy sposób elementy edukacyjne. Połączenie tych dwóch funkcji w jedną całość nie zawsze udaje się autorom dziecięcych gier, ale są też takie pozycje, które w doskonały sposób spełniają ten warunek.

AGNIESZKA SIEJKA

Uważni czytelnicy zapewne pamiętają, że na stronach CD-ACTION znalazła się recenzja gry dla dzieci pt: „Max i tajny wzór wujka Ponga”. Produkt ten odniósł duży sukces i uznanie zarówno wśród rodziców, recenzentów jak i swoich rzeczywistych odbiorców czyli dzieci. Autorzy poszli za ciosem i postanowili opowiedzieć dalsze losy i przygody sympatycznego psa Maxa i jego najbliższych przyjaciół. Dzieci mają okazję poznać nowe historie w dwóch grach „Max i Maria na Zakupach” oraz „Max i Duch Zamku”. Wbrew pozorom oba produkty różnią się od siebie zarówno treścią (to chyba zrozumiałe) jak i samym klimatem. Po zapoznaniu się z każdą z gier miałam zupełnie inne uczucia, dlatego recenzja będzie się składała niejako z dwóch części, ponieważ nie da się tych dwóch produktów omówić jednocześnie.

Jako pierwszy na tapetę pójdzie „Max i Maria na Zakupach”. Spotkamy się tutaj z postaciami znanymi z „Max i Wzór wujka Ponga”: ciocia Lisa, Maria, wujek Pong i oczywiście sam Max, którym będziemy kierować. Akcja dzieje się w dużym mieście Oddaleńsku, tam mieszka ciocia Lisa wraz z Marią, którym wujek i Max złożyli wizytę. Ciocia chce z tej okazji urządzić wielkie przyjęcie, ale niestety zabrakło jej kilku rzeczy, które są do tego niezbędne. Wujek jak zwykle



wykręcił się swoją pracą, musi naprawić radio, bo bez niego na przyjęciu nie będzie muzyki, w związku z tym całe zadanie spada na barki Maxa i Marii. Muszą pojechać do miasta autobusem i zrobić ciocie małe sprawunki. Wbrew pozorom nudne i monotonne zakupy przemieniają się we wspaniałą zabawę, przynajmniej takie odczucie ma Max, który nigdy nie był w tak dużym mieście. Wszystko dla niego jest nowe i niesłychanie ciekawe. W poznawaniu wielkomiejskiego świata pomaga mu i towarzyszy Maria, która zna miasto i doskonale wie, gdzie co kupić. A zakupy szykują się naprawdę duże, wystarczy popatrzeć na wielką kartkę papieru, na której wypunktowane są poszczególne produkty: bukiet tulipanów, banany, śmieszne noski, jajka, kapelusze i znaczki pocztowe.

Tutaj zaczyna się cała zabawa, maluch będzie musiał dokładnie zwiedzić całe miasto, aby poprawnie pokierować poczynaniami pary bohaterów i trafić do odpowiednich sklepów. Na pewno będzie to zadanie wymagające od dziecka niezłego wysiłku myślowego, ponieważ

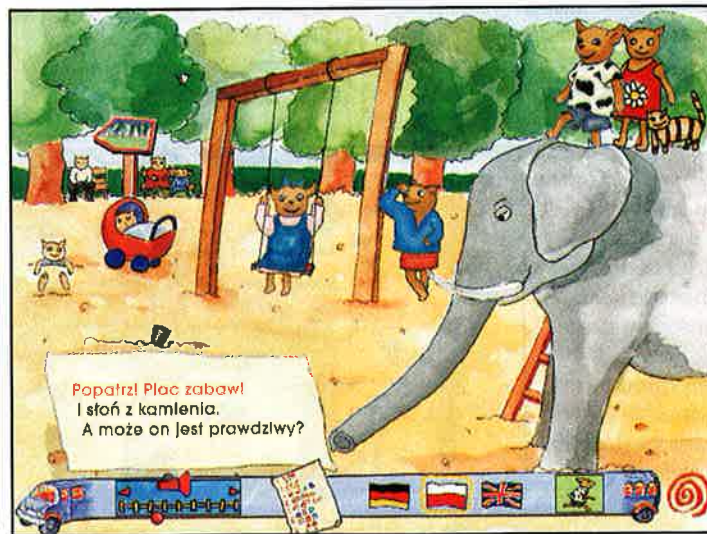
będzie musiał najpierw znaleźć sklep, a następnie dopasować do niego odpowiadający mu towar i oczywiście go nabyć. Zadanie jest jeszcze nieco bardziej skomplikowane, gdyż podróż po mieście odbywa się miejskim autobusem, trzeba będzie również zorientować się w planie miasta i wysiadać na odpowiednich przystankach. Wprawdzie miły i uprzejmy kierowca pojazdu za każdym razem informuje pasażerów, na



jest tak skonstruowana, że bez względu na to, jak dziecko pokieruje Maxem, zawsze w końcu trafi na odpowiedni sklep. Może mu się to udać już za pierwszym razem albo po małych poszukiwaniach, ale z pewnością żadnego błędu nie popełni. Ten drobny fakt na pewno pozwoli uniknąć szybkiego zniechęcenia się grą malucha, gdyż stopniowe osiąganie sukcesów wzbudzi w nim dalszą chęć odkrywania miasta Oddaleńska. Na liście zakupów powoli będą odznaczane zakupione produkty, a wizyta w każdym sklepie będzie nowym doświadczeniem zarówno dla Maxa jak i małego gracza. W mieście dzieje się tyle ciekawych rzeczy, że aż trudno je wszystkie ogarnąć. Jeszcze nie zdążyło się ochłoniąć po jednym, a już pojawia się drugi niezwykle interesujący element.

W grze dosłownie wszystko żyje, gdy kursor zmieni kształt na dłoń, to oznacza, że kliknięcie na dany element będzie wywoływać jakieś drobne zdarzenie. Ilość tego jest naprawdę imponująca i nie pozwoli się dziecku nudzić w zaden sposob. A to pies zaszczeka, ożyje pomnik burmistrza w parku, odezwie się chór kwiatów, zerwie się w tany i płąsy pluszowy miś, cała akcja jest zapełniona po brzegi tego typu urozmaiceńiami. Niektóre z nich są bardzo zabawne, jak np. wyskakująca z pudełka wielka ryba, która usiłuje przestraszyć małe plastikowe rybki wiszące w sklepie z zabawkami. W butikach Max i Maria mogą pobawić się strojami i założyć na

którym przystanku akurat się zatrzymali (Park, Rynek, Ulica, Ulica Handlowa), ale przecież nie wiadomo, jakie sklepy można tam znaleźć. Dziecko będzie zmuszone wydedukować, np. czy po bukiet tulipanów należy wysiąść w Parku, czy na Ulicy Handlowej. Jeśli nie uda mu się odpowiednio trafić, na pewno tego nawet nie odczuje, ponieważ w tej grze nie można się pomylić. Fabuła





siebie szykowne stroje wieczorowe czy zwykłe, robocze ciuchy. Pani ekspedientka wcale nie krzyczy i przyjmuje wszystkie wybryki ze stoickim spokojem, w sklepie z zabawkami Max i Maria czują się jak w niebie. Przemily sprzedawca pozwala im na wypróbowanie wszystkich zabawek stojących na półkach i tu znów można klikać i klikać do woli. Dziecko na pewno będzie wniebowzięte i z wielkim zaangażowaniem przystąpi wraz z Maxem i Marią do wielkich zakupów. Gdy zadanie zostanie poprawnie spełnione, Max i Maria mogą się udać z powrotem do domu cioci, gdzie rozpocznie się wielka zabawa.

Równie interesujące i ciekawe zadanie czeka Maxa do spełnienia w drugiej grze pt. „Max i duch zamku”. Już sam tytuł jest niepokojący i zachęca do rozpoczęcia przygody. Otóż tym razem akcja dzieje się w małej, rodzinnej wiosce Maxa i wujka Ponga, a właścicielem to w wiekowym zamku Nowinicz. W pewien ciepły letni wieczór, gdy wujek Pong i Max rozkoszowali się urokami zapadającej nocy, z zamku przyleciała nietoperzyca Klara, przynosząc niezwykle ważną wiadomość. Najmłodszy duszek zamku Wiluś usnął w wieży, gdy się obudził poczuł straszliwy głód, a to oznacza dla małego duszka katastrofę. Głodny duch zatracza umiejętność przenikania przez ściany, która jest przecież podstawą cechą duchów, która pozwala na przemieszczanie się pomiędzy komnatami. Głodny Wiluś czeka uwięziony w komnacie na

pomoc. Aby odzyskać siły, musi zjeść dwanaście żółtych i bardzo dziurawych skarpetek. Ciekawe, prawda? Gdybym od dziecka wiedziała, że duchy żywią się tekstyliami i to dziurawymi, nigdy bym w nocy ze strachu nie wołała mamy, tylko dziurawiła wszystkie skarpetki, jakie posiadam. Kolejny raz wujek Pong wykrywa się swoją pracą i wysłała samego Maxa na pomoc biednemu Wilusiowi. Rozpoczyna się wspaniała przygoda z duchami w dosłownym tego słowa znaczeniu, ponieważ Max będzie spotykał się z wieloma niewyjaśnionymi i tajemniczymi zjawiskami. Niezwykłość zamku widać zaraz po przekroczeniu jego progów. W głównej sieni ożywają trzy postacie z wiszących obrazów, które okazują się całkiem sympatyczne i zupełnie niegroźne. Znużone wiecznym wiszeniem na ścianie traktują odwiedziny Maxa jako urozmaicenie ich niezwykle monotonnego życia. Toteż będą towarzyszyć naszemu bohaterowi na każdym kroku, ponieważ w każdej komnacie wiszą ich podobizny. Razem z Maxem będą się cieszyć z każdej kolejnej znalezionej żółtej skarpetki, które sympatyczny piesek musi odnaleźć, by uratować Wilusia.

Trzeba przyznać, że tym razem sprawa wygląda nieco trudniej, ponieważ skarpetki są pochowane w przeróżnych zakamarkach i szczelinach zamkowych. Wcale ich nie widać po wejściu do pomieszczenia. Dziecko będzie musiało klikać na wszystkim i wszędzie, gdzie się tylko da. Tylko w ten sposób powoli zapełni się woreczek na skarpetki. Przyznam, że zostały one ukryte w dość pomysłowy sposób i w miejscach, gdzie można by się było tego najmniej spodziewać. Zabawa gwarantowana tym bardziej, że w zamku od duchów aż tłoczno.

duchów i innych stworów zawsze będzie ciekawsze od robienia zakupów. Oprócz skarpetek Max może również natrafić na inne, ciekawe elementy, które kryje w sobie tajemniczy zamek. Nie chcę tutaj przytaczać wszystkich przykładów, ale wspomnę tylko o pokazie mody duchów w takt muzyki techno czy też przepis na wyśmienitą potrawę ze skarpetki w proszku. Wszystko jest przedstawione w sposób dowcipny i wesoły, widok ducha czyścioszka pod prysznicem może rozśmieszyć każdego, a jeśli nie, to przynajmniej zaskoczy.



Otworzy się butelkę, przesunie książkę czy zajrzy pod dywan, a już wylania się biała, wesoła postać. Na szczęście duszki są bardzo sympatyczne i nie robią nikomu krzywdy. Tak jak w przypadku miasta Oddaleńska, zamek Nowinicz również żyje, prawie wszystkie przedmioty można ożywić, przesunąć, a skutki tych czynności mogą być naprawdę zabawne. Gra jest pełna humoru językowego i sytuacyjnego. Przyznam, że pod tym względem zakupy Maxa wypadają nieco gorzej. Ale trudno się dziwić, gdyż penetrowanie zamku pełnego

Grafika w obu programach jest niezwykle oryginalna. Piękne i bogate ilustracje sprawiają wrażenie, jakby były wykonane za pomocą akwareli. Jest to całkowite novum w tego typu produkcjach, pomysł bardzo ciekawy i jakże odmienny od tradycyjnych „komiksowych” kresków. Fabuła jest nieliniowa, dzięki temu dziecko ma możliwość samodzielnego podejmowania decyzji, gdzie ma skierować swe kroki Max. Możliwości jest naprawdę wiele, jednak są one tak rozmieszczone, aby dziecko się w nich nie pogubiło. Każdy obraz jest celowy i został dokładnie przemyślany, pomimo, że programy zostały stworzone przez dorosłych, przedstawiają one niesamowity i piękny świat dziecka. W każdym miejscu coś się dzieje, każda wizyta bogata jest w nowe odkrycia i niespodzianki. Wesołe i ciekawe animacje na pewno wzbudzą w dziecku zainteresowanie i chęć do zabawy.



D-ACTIO	
Producent: Tivola/Parasol Multimedia	
Wymagania: 486, Windows 3.x/95, CDx2, VGA	
Dystrybutor: Parasol Multimedia tel. (091) 423-02-61	
Internet: http://www.magazynmorski.com.pl	
INFO	

Ma(n)gia potraw

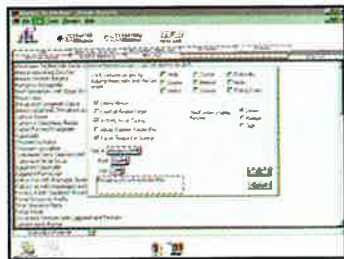
Mangia

Uwaga, uwaga - zaczniemy od pieczonych ślimaków w sosie miętowym, nadziewanych bakaliąmi! - Ooaoooooch! Brawo, brawo! - tłum biesiadników był zachwycony... i nadal głodny. A teraz coś na pobudzenie apetytu - gęś wyścigowa obtaczana w sezamie i nadziewana oliwkami i granatami - uwaga, diabelsko ostra. - Brawo, brawo! - podlizywał się ciągle głodny tłumek, wybaluszając oczyska i ocierając usta.

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI

Specjalność szefa kuchni - dwanaście niespodziewanych smakolików, przepis na tę potrawę jest ściśle strzeżony. - Wspaniale, brawo, brawo! - ślinili się biesiadnicy. A teraz prosimy do nas naszego mistrza, który osobiście zaprezentuje nam potrawę-niespodziankę, przygotowaną specjalnie na dzisiejszy wieczór... Prosimy... mistrzu, prosimy do nas!... Mistrzu?... co takiego?... och, to niemożliwe!... Panie i panowie, nasz mistrz wpadł do zupy i niestety nie może uczestniczyć w uroczystości. Ale proszę państwa, proszę się nie denerwować, nasz mistrz prowadził w swoim komputerze bazę danych wszystkich potraw, które z taką mistrzowską wprawą przyrządzał. A zatem zajrzemy gdzie trzeba i... za tydzień nowa impreza! Uuuuuuuuu, mniam, mniam, mniam! A teraz proszę o wyniesienie potraw i przystąpienie do konsumpcji słuszek kłaskich... przepraszam... kłuski kłaskich ze skwaremami i zasmażką! Bleeeee! - zawył tłum biesiadników.

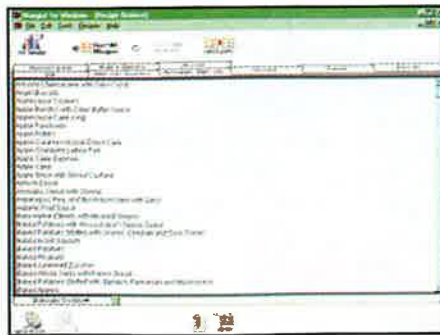
Przepisy kulinarne to wspaniała rzecz. Przepis przechowywany w rodzinie przez kilka pokoleń, a następnie wykorzystany w odpowiednim momencie, nadaje wszystkim świętom i uroczystościom rodzinnym specyficznego i niepowtarzalnego nastroju. A zatem nie będzie to chybiona teza, jeśli powiem, że dobrze przygotowana potrawa to pokarm nie tylko dla ciała, ale i dla ducha. Ale wróćmy na ziemię, na co dzień



przecież nie jadamy przysmaków przyrządzanych przez mistrzów patelni (no chyba, że mamy takowego w domu), ale to przecież nie powód, żeby nie jadać smacznie, zdrowo i... tanio, nieprawdaż? Prawdaż. A zatem wszystkim tym, którzy mają komputer, potrafią go obsługiwać i lubią gotować, przedstawiam bardzo dobrą bazę przepisów kulinarnych, która ułatwi życie każdemu lasuchowi i gospodyni domu. Program zwie się Mangia (tak, tak - ja też się na początku nabrałem, że chodzi o coś zupełnie innego, che che), a jego mottem jest: „oszczędź czas i pieniądze w kuchni” - prościej już chyba nie można.

No dobrze, przejdźmy zatem do samego programu. Cóż takiego on w sobie ma, że pomoże nam oszczędzić czas i pieniądze, a może nawet i kalorie, hmm? Zaczniemy od początku (tak będzie najwygodniej). Zaraz po uruchomieniu wyświetlona zostaje cała baza danych wszystkich zawartych w niej przepisów. Przepisy możemy dowolnie sortować według:

- narodowości (kuchnia włoska, francuska, chińska, meksykańska itd.)
- rodzaju obróbki (surowe, pieczone, smażone, gotowane, grillowane, marynowane oraz przygotowywane w kuchni mikrofalowej)
- rodzaju potrawy (sałatki, dania jarskie, desery, pierwsze i drugie dania, zupy, przystawki itd.)
- rodzaju składnika (owoce, fasola, ryby, mięso, mleko)



- sezonowości (wiosna, lato, jesień, zima, Święta Bożego Narodzenia, Wielkanoc, Pascha)
- kolejności alfabetycznej

Gdy zdecydujemy się w końcu na któryś z przepisów (oj, nie jest to łatwe, tyle rzeczy by się zjadło - pomijając talerze i sztućce), ten wyświetlony zostaje według następującego schematu (który możemy modyfikować - ale o tym później):

- na początku następuje krótkie objaśnienie (co to jest, z czym to się je itd.)
- podany zostaje autor przepisu
- następnie zostają wyszczególnione składniki
- po tym przechodzimy do sposobu wykonania potrawy
- otrzymujemy również dane o rodzaju potrawy, sezonie w jakim można ją przyrządzić, metodzie sporządzania itd (patrz - sortowanie)
- kolejną rzeczą jest czas obróbki cieplnej, jakiemu musi być poddana potrawa oraz podział na kolejne etapy (przygotowanie, wykonanie, zakończenie)
- na koniec podany jest krótki, ale za to bardzo czytelny zestaw podziałek, ilustrujący kilka podstawowych cech danej potrawy (złożoność wykonania, temperatura serwowania, kaloryczność albo na przykład prawdopodobieństwo polubienia tej potrawy przez dzieci itp.)

Przepisów jest wiele, ale wiadomo, że gustów jeszcze więcej, a więc ile by ich nie było, i tak będzie za mało. Sposób na to jest bardzo prosty - wystarczy kliknąć w odpowiednie miejsce i samemu sporządzić nowy

przepis lub... zmodyfikować już istniejący - nic prostszego. W końcu nie zawsze musi nam odpowiadać np. ilość czy też zestaw uwzględnionych w przepisie przypraw. Tworząc nowy przepis, na początku pytani jesteśmy, do jakiego rozdziału naszej elektronicznej książki kucharskiej go przyporządkować - możemy dołączyć go do już istniejącego, bądź stworzyć nowy. Następnie nadajemy nazwę naszej potrawie i w końcu wypełniamy kolejne rubryki przepisu (patrz - schemat przepisu).

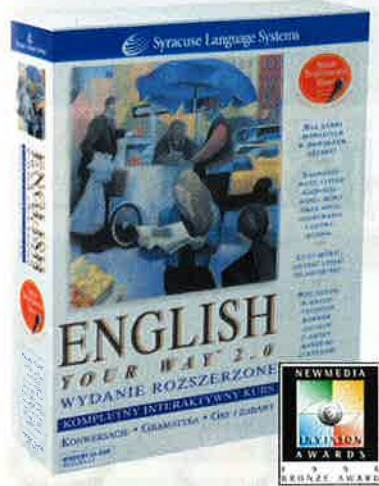
Oddzielną opcją jest tzw. szpizarnia, czyli spis potraw

posiadanych przez nas w domu (po każdym zakupach trzeba pamiętać o jej uaktualnieniu), opcja ta jest bardzo pomocna przy sporządzaniu potraw. Wczytując nowy przepis, możemy od razu zorientować się, jakich składników nam brakuje do sporządzenia danej potrawy. Wystarczy użyć opcji specjalnie do tego celu przeznaczonej i wnet zaznaczone zostają wszystkie brakujące składniki. Teraz wystarczy spis wydrukować i... wystać jakiegось nieszczęśnika do sklepu. A propos drukowania - wydrukować możemy każdy przepis, upiększając go przedtem jednym z kilkunastu dodatków graficznych czy też zmieniając format tekstu. Poszukiwanie przepisu również nie nasręcza większych trudności, gdyż możemy je rozpocząć według nazwy, narodowości, sposobu serwowania, tekstu zawartego w notatce itd., ogólnie mówiąc mamy do czynienia z prostą w obsłudze i czytelną bazą danych, która przyda się w każdej nowoczesnej kuchni. Jedynym minusem, jaki znalazłem w tym programie, jest jego oprawa graficzna. Fakt - ciałość jest wyraźna i czytelna, ale... jakoś mało kolorowa i mało odkrywcza. Brakuje mi tutaj bogatej kolekcji kolorowych zdjęć (że już o filmach nie wspomnę, ale to akurat można wybaczyć), rysunków pomocnych w wykonaniu, podawaniu potraw itp. Baza ta jest po prostu zbyt „surowa”, ale nie zmienia to faktu, że wygodna w użyciu i bardzo pomocna w kuchni. Smacznego.



Q-ACTIO	
Wymagania: 386, 8MB RAM, CDx2, Windows 3.x	Producent: Sierra Home
Internet: http://www.sierra.com	Dystrybutor: Sierra tel. (0049) 6103994026
INFO	

NAJBARDZIEJ ZNANE W U.S.A., REWELACYJNE PROGRAMY DO NAUKI JEZYKÓW OBCYCH NARESZCIE SĄ DOSTĘPNE W POLSCE!



NIE ROZUMIESZ GIER PRZYGODOWYCH?

Nie martw się, kompletny kurs językowy „Your Way 2.0” nauczy Cię od podstaw rozumieć, mówić, czytać i pisać w jednym z trzech języków: angielskim, francuskim lub hiszpańskim. Obrazkowe menu i w pełni intuicyjny interfejs sprawią, że nauka stanie się dla Ciebie przyjemnością. Kurs został stworzony z myślą o zaczynających naukę języków obcych, ale dzięki temu, że potrafi dostosować swój poziom trudności do możliwości użytkownika, jest również doskonałym narzędziem

CHCIAŁBYŚ OGLĄDAĆ MANGĘ W ORYGINALNEJ WERSJI?

Pomoże Ci seria „TriplePlay Plus!”, która poprzez zabawę uczy rozumieć, mówić, czytać i pisać w jednym z następujących języków: angielskim, francuskim, hiszpańskim, włoskim, niemieckim, hebrajskim i japońskim. Program zawiera ponad 25 gier językowych, dzięki którym zaczniesz biegle władać obcym językiem, a dynamiczny mikrofon znajdujący się w pakiecie oraz rewolucyjny system rozpoznawania mowy pozwolą Ci szybko dopracować swój akcent do perfekcji. Pakiet przeznaczony jest dla zaczynających naukę i średnio zaawansowanych w wieku od 8 lat wzwyż, oraz zawierając intuicyjny system regulowania poziomu trudności.



dla średnio-zaawansowanych. Dzięki zintegrowanemu, rewolucyjnemu systemowi rozpoznawania mowy, program słucha i ocenia Twoją wymowę i akcent. W pakiecie znajduje się mikrofon i kaseta audio do ćwiczenia bez komputera.



CHCIAŁBYŚ POROZMAWIAĆ Z NIEZNAJOMĄ?

Dzięki programom z serii „Let's Talk”, szybko nauczysz się prowadzić konwersacje po angielsku, francusku, włosku, niemiecku lub hiszpańsku. Programy te nastawione są na naukę mówienia i rozumienia ze słuchu oraz skierowane do początkujących i średnio-zaawansowanych. Biblioteka zawartego w nich słownictwa obejmuje ponad 2500 powszechnie używanych słów i zwrotów wraz z ich aktualną angielską wymową.

TWOJE DZIECKO NIE ROZUMIE KRESKÓWEK?

Nie martw się. „All-In-One” to produkt jakiego jeszcze nie było na naszym rynku. W jednym pakiecie znajduje się program, który potrafi zainteresować Twoje dzieciaki nauką pięciu języków: angielskiego, niemieckiego, francuskiego, hiszpańskiego i japońskiego. Zaprojektowany zgodnie z amerykańskimi standardami troski o najmłodszych, dostarczy im doskonałej zabawy na długie godziny. Podstawą programu są multimedialne gry i zabawy. Po takim wstępie jakim jest „All-In-One”, nie odciągniesz dziecka od nauki języków obcych. Program przeznaczony jest dla dzieci w wieku 3-12 lat.



Inne nagrodzone programy do nauki języków dla całej rodziny.

Nauka: Hiszpańskiego, Angielskiego, Niemieckiego, Japońskiego, Francuskiego, Hebrajskiego i Włoskiego

Słownictwo	Rozumienie ze słuchu	Mówienie	Rozpoznawanie mowy	Rozumienie czytania	Konwersacje	Odmiana czasowników	Gramatyka
ALL-IN-ONE™	Dla dzieci						
LET'S TALK™	Kreator umiejętności						
TRIPLEPLAY PLUS!	Kurs podstawowy						
YOUR WAY™	Pełny kurs						

Wszystkie programy działają w systemie Windows 95 i Windows 3.11, a program „All-In-One” działa również na komputerach Macintosh.

UWAGA!



PAMIĘTAJ, że kupując pirackie kopie programów popełniasz przestępstwo, za które można pójść do więzienia, a poza tym nie masz żadnej gwarancji iż nabyty produkt jest pełną, poprawnie działającą i wolną od wirusów wersją programu.



Wylączna dystrybucja w Polsce:

Licomp • EMPIK • Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń pod numer (0-22) 642 99 21, aby zamówić swój egzemplarz programu.

Zupełnie Nowe!

KINO Z KOMPUTERA

Firma ASK, której projektor Impression A4 był przedstawiony w 9CDA, nie próżnie. W sprzedaży jest już model A6, który wprawdzie nadal ma wymiary zbliżone do dwóch ryz papieru A4 i wagę około 5kg, ale za to może pracować w rozdzielczości do 1280x1024, przy maksymalnej częstotliwości poziomej 100kHz i paśmie przeniesienia 150MHz. Jest kompatybilny zarówno z formatem VGA (4:3) jak i SVGA (5:4), co łącznie z sześcioma wejściami audio i video (automatycznie wybierane z podawanych sygnałów), czterema wbudowanymi głośnikami HiFi, jasnością 450 ANSI lumenów, 64-bitową korekcją gammy i pilotem umożliwiającym kontrolę tego wszystkiego pozwala na bezproblemową współpracę z większością obecnie używanego sprzętu, łącznie ze stacjami roboczymi, przy praktycznie dowolnych warunkach lokalowych. Kontakt: AV Centrum tel/fax: 061 8473-166

UWAGA CZYTELNICZY!

W listopadowym numerze CD Action na stronie 16 zamieszczony opis oprogramowania 3D Drużyna Hacza Deszczu z firmy Data Becker Software. Także się w nim o War Chess oraz Kupa Łaka aplikację. Strona multimedialna zawiera planogramy zamieszczone do firmy Data Becker. Wystarczy podać adres i adres e-mail karty kredytowej i być w posiadaniu. Cena programów razem z kosztami wysyłki to 591 zł. Poniższy adres e-mail w Data Becker Software ma służyć jako punkt kontaktowy. Zamówienia przesyłamy faksem na numer: 0044 142002607. Skany, ale to wszystko, co możemy dla Was zrobić w tej sprawie.

KARTY NA STÓLE!

Sierma wypuszcza ostatnią już gierkę z serii „kardianych”. Hoyle Classic Card Games zawiera 12 rozmaitych gierek, w tym: poker, brydż, serca, Cruihbage, Spades, Crazy eights i Euchre.

ZRĘCZNOŚCIÓWKI

GT Interactive zapowiada zestaw The Midway Collection 2, zawierający siedem gier arcade: Blaster, Burger Time, Joust 2, Split, Moon Patrol, Root Beer Tapper and Spy Hunter. Wszystkie pod Windows 95.

PIESKIE ŻYCIE

Już wkrótce pojawi się gra przygodowa o nazwie DogDay, której bohaterami są psy. Wydawca: Eyst & Impact. Patrz ilenka na naszym CD.

CO TAM, PANIE, W POLITICE?

Czasz więcej mówi się o nowej grze Storm Entertainment, tworzonej przy współudziale Toma Clancy, o nazwie Politika. Jej akcja rozgrywa się w bliskiej przyszłości, w Rosji, a gracze wcielają się w przywódców rozmaitych wpływowych grup (armia, KGB, łosiół, mafia, separatysty, komuniści itp.), walczą o władzę. Nie brakuje tam też elementów strategii i ekonomii.

NOWA ERA?

Newfire „puszcza farbę” o swej grze Catalyst. Wykonana w konwencji 3D Catalyst ma pomóc otworzyć nową epokę w dziejach internetowych gier on-line. Dokładniejszych informacji, na czym ma polegać jej inność, na razie brak.

ATAK KOBRY

Elysium Digital zapowiada swoją pierwszą grę, Cobra Gunship. To dość klasyczna kosmiczna strzelanina w rozdzielczości 640x480, w 256 kolorach z 32-kanalowym dźwiękiem i małym misją. Patrz cover CD.



Kosmiczne potyczki raz jeszcze

Fani X-Wingów, Wing Commanderów, Tie Fighterów i innych latających hybryd w kosmosie powinni już zacierać ręczki grając miejsce na twardzielu dla zupełnie nowego symulatora kosmicznego I-War.

JASPIN

Zapowiada się na całkiem porządną gierkę, która zamieni wasz przytulny pokój w 150-metrowego Dreadnaughta, nad którym przejmiecie całkowitą kontrolę. Przechwycając przestrzeń kosmiczną, znajdziecie się w samym środku zbrojnego konfliktu pomiędzy Commonwealth a Independents i, jak to zwykle bywa, przyszłość Wszechświata będzie spoczywać w waszych, mam nadzieję odpowiedzialnych, rękach. Na tym się kończy zwyczajność i podobieństwo gry do szeregu innych symulacji kosmicznych, nad którymi zachwył dawno już przeminął. Po pierwsze wygląd i przebieg całej rozgrywki wo-

jennej będzie uzależniony od decyzji gracza co do postaci, w którą ma on zamiar się wcielić. W eliminacjach będą brały udział cztery znakomitości: kapitan, wiadomo wielki mózg i myśliciel; pilot, człowiek, którego palce charakteryzują się niezwykłą zręcznością a umysł precyzją; „gunner”, czyli zmorra przeciwników, która materializuje się im jako jedna wielka, samonaprowadzająca się rakietka oraz inżynier - „złota rączka”, który będzie latał „w te i nazad”, starając się naprawić defekty pojazdu powstałe w wirze walki. Akcja składać się będzie z kilku różnych wątków, o rozwoju których będzie decydował grający.

Jak widać scenariusz gry stanowi umiejętne połączenie elementów typu „bij zabij” wraz z umiejętnie dobranymi problemami, z którymi gracz musi się uporać, by „popchnąć” roz-

grywkę do przodu. Tak więc gra nie będzie się ograniczała jedynie do zaliczania misji typu „leć i kogoś zestrzel”, które najczęściej po jakimś czasie wywoływały uczucie frustracji i powolne zanikanie umiejętności myślenia u grającego. Tym razem użytkownik ma przed sobą doskonałą okazję, aby wykazać się

znacznie polepszonym AI, to mniej więcej uzyskanie obrazu nieco trudnego, ale za to jakże pasjonującego wyzwania w postaci I-War.

Teraz spojrzmy jak gra się prezentuje od strony wizualnej. W tej materii również czeka na was wiele niespodzianek. I-War



błyskotliwością umysłu, umiejętnym rozgrywaniem taktycznym, zręcznością, szybkością, celnością... i na koniec podzielnością uwagi. Nie bójcie się, na pudełku gry na pewno nie bę-

będzie się charakteryzował niezwykle realizmem, ale nie ma się czemu dziwić, ponieważ tworząc ten pozornie fikcyjny świat, wzorowano się na rzeczywistych modelach planet i gwiazd. Wszechświat w grze został skonstruowany na podstawie prawdziwych i jak najbardziej aktualnych danych (umiejscowienie, masa, wygląd, pozycja) zaczerpniętych z podręczników



dzie widniał napis: „Dla ludzi z IQ powyżej 200”, w związku z tym na pewno dacie sobie radę z wykonywaniem kilku czynności naraz. Jeśli jeszcze dodam, że przeciwnicy zostali łaskawie obdarzeni przez autorów

astronomii, które opisują wszelkie ciała stałe, jakie można spotkać w kosmosie. Tak bardzo realny sposób przedstawienia przestrzeni spowoduje, że gracz będzie miał uczucie jakby oglądał bardzo dobry





film z gatunku „sci-fi”, z tą różnicą, że tym razem on sam wcielił się w głównego bohatera i prowadzącego akcję. Z doświadczenia wiemy, że realizm w grze

gonów, a na statek kosmiczny przeznaczono ich od 250 do 300. Renderowane intro i równie wspaniałe filmowe sekwencje pomiędzy misjami powinny



przeważnie miał fatalny wpływ na jej grywalność i odwrotnie. Tym razem ma być zupełnie in-

aczej i autorom udało się połączyć te dwie wspaniałe cechy w taki sposób, aby nie wykluczały siebie nawzajem. Realizm realizmem, a co z rozprzestrzeniającym się 3Dfx? Otóż gra nie będzie wy- magala tego jakże użytecznego urządzonego, ale zapewniam was, że nawet bez niego wygląda jakby była specjalnie stworzona pod jakiegoś akceleratora 3D.



Jeśli jesteśmy już przy nowinkach technicznych, to na P100 gra „chodzi” z prędkością 15-20 klatek na sekundę i odpowiednio 35-45 na P200. Natomiast na zwyczajną scenę składa się od 3000 do 5000 poly-

gonów, a na statek kosmiczny przeznaczono ich od 250 do 300. Renderowane intro i równie wspaniałe filmowe sekwencje pomiędzy misjami powinny

zadowolić każdego „maniaka” najwyższej jakości grafiki komputerowej. Myślę, że powyższe dane dadzą wam zblizony obraz tego, co was czeka w niedalekiej przyszłości. Podsumowując: można z całą pewnością stwierdzić, że I-War wprowadzi nowe standardy do swojego gatunku i ma wszelkie zadatki na przejęcie pałeczki po poczciwym Wing Commandrze. Być może upłynie dużo czasu zanim uda się go strącić z najwyższej pozycji, jaką będzie zajmował wśród symulatorów kosmicznych.

Nazwa Programu: I-War
Producent: Ocean/Infogrames



Czarna Dalia

Jest rok 1941. Listopad. W Europie trwa kolejna Wielka wojna. Butne wojska hitlerowskie, na których czele marszerują niezwyciężone szwadrony czarnej śmierci - SS, Docierają pod Moskwę. Wszelkie znaki na niebie i ziemi zdają się przepowiadać ostateczne zwycięstwo III Rzeszy i jej fanatycznego przywódcy... Tymczasem Ameryka tylko przygląda się loczonemu robakiem wojny Staremu Światu. Przyczyną takiego właśnie stanu rzeczy jest jednak nie tylko fakt, że ma ona swoje własne „wielkie” problemy - przykładowo działalność „Torso Killera” - pierwszego „nowoczesnego” seryjnego mordercy. Nie. W rzeczywistości powodem bierności mocarstwa jest świadoma polityka „niewtrącania się” w sprawy „tradycyjnie niespokojnych” Europejczyków. I właściwie jedynym cieniem, jaki rzuca wojna, są ułotki, których celem jest informowanie obywateli Stanów Zjednoczonych o istnieniu zagrożenia ze strony ostawionej niemieckiej „Piątej Kolumny”... Rozpracowaniem właśnie takiej, ewentualnej siatki szpiegowskiej zajmuje się m.in. młody i niezwykle ambitny agent specjalny C.O.I. (Office of the Coordinator of Information - instytucji poprzedzającej CIA) - Jim Pearson. Dochodzenie w tej sprawie zaprowadzi go jednak znacznie dalej, bo aż na krawędź bezimiennej, ostatecznej grozy...

GEM.INI

Taką oto historię opowiada Black Dahlia, najmłodsze dziecko znanej już (dzięki swej ostatniej grze - Ripper) brytyjskiej firmy Take 2 Interactive. Tym razem zapomnimy jednak o „cyberpunkowych” wizjach przyszłości i zanurzymy się w nie mniej mroczny, a jeszcze być może bardziej ekscytujący świat, w którym (według twórców) rozmywają się granice pomiędzy rzeczywistością a

uludą, a jeden kształt tworzą pospół fakt i iluzja... Tym niezwykle kłym miejscem jest nasza, pozornie tak dobrze poznana planeta...

Z tą, w gruncie rzeczy nieprzyjemną tezę niestety należy się zgodzić... Fabuła gry oparta została bowiem na wydarzeniach wprawdzie nieprawdopodobnych, ale jak najbardziej autentycznych... Istniała zarówno Black Dahlia (a właściwie: Elizabeth Short -



Zupełnie Nowe!

MONEY, MONEY, MONEY

Mindscape jest szczęśliwe - w pierwszym miesiącu sprzedaży Creatures rynek wchłonął ponad 100.000 kopii! Programiści poszli więc za ciosem i już wkrótce pojawi się expansion dysk, o nazwie Creatures Life Kit #1.

EKSPANSYWNA MEGAMEDIA

Megamedia otworzyła swoją filię w Australii. 14-osobowy zespół pracuje pilnie nad dwiema gierkami: Submarine Titans i Ancient Conquest, które powinny pojawić się w sprzedaży jeszcze w tym roku.

LADNIEJSZY GETTYSBURG

Firaxis wypuściło patcha poprawiającego (a jednak to możliwe!) grafikę w Gettysburgu Sida Meiera.

NEED FOR (BETTER) SPEED!

Wiadomo już, że w Need for Speed II - Special Edition pojawią się 4 nowe pojazdy i jeden nowy tor, zaś całość wykorzystywać będzie 3Dfx.

TETRISOMANIA

Kochasz Tetris? No to zajrzyj na Tetris.Com, gdzie znajdziesz wszelkie możliwe warianty tej gierki. Tę niespodziankę przygotowała firma Blue Planet.

NOWA WERSJA KKND!

Electronic Arts wypuściła poprawioną wersję swego hitu, KKND. Poprawiono AI, določono wyrenderowaną grafikę i opcję gry multiplayer. Gra zawiera 50 single-misji, 15 misji w trybie multiplayer, nową „skirmish mode” i specjalny poradnik dla strategów.

WIĘKSZA ANIHILACJA

Wszyscy zwolennicy Total Annihilation mogą już wzbogacić grę o nowe jednostki (tworzący wejść na cavedog.com, gdzie można je ściągnąć całkowicie za darmo). A pojawiły się: Flakker - działko przeciwlotnicze (Arm), Toaster - haubica (dla Core), Defender NS (wieżyczka do obrony przeciwlotniczej, ale montowana na wodzie - Arm), Spoiler (pojazd rozwijający miny - Core).

UFO PO RAZ CZWARTY

Microprose pracuje nad czwartą już częścią swej słynnej sagi, poświęconej X-CDM. Najnowsza gra nosi nazwę Interceptor i choć zawiera elementy znane z poprzednich (konstruowanie, badania naukowe itp.), to większą część czasu gracz spędzi za sterami... kosmicznego myśliwca. Hmmm...

STAR TREK PO RAZ N-TY

Star Trek: The Next Generation - Birth of the Federation to kolejna gierka (nie wiemy nawet która, bo mnożą się jak króliki) bazująca na serialu Star Trek. Będzie to rozgrywana w turach strategia, w której występuje (tzn. gracz może sobie wybrać) 5 kosmicznych ras. I to nie koniec - bo ma się pojawić jeszcze np. Klingon Honor Guard, czyli gierka w konwencji FPP (na engine Unreal!).

RED ALERT WIECZNIE ŻYWY

Virgin wypuszcza Red Alert Domination Pack, kompilację misji z Red Alert, Counterstrike i Aftermath.

COŚ DLA PROGRAMISTÓW.

Media Super Collider Inc. tworzy program o nazwie GameMix, umożliwiający łatwe tworzenie gier on-line, w języku Java.

Zupełnie Nowe!

CYBERSTRIKE 2

Sony Interactive Studios wypuścił grę Cyberstrike 2, gdzie w świecie 3D można będzie sterować gigantycznymi robotami.

RIVEN

W pierwszym tygodniu od rozpoczęcia sprzedaży sequela gry Myst, o nazwie Riven, Broderbund pozbyło się 100 000 kopii tego programu. Zrobiło się luźniej w magazynach, za to kasjerzy mają trochę roboty...

WINBLOWS?!

Parrot Interactive tworzy grę, która ucieszy tych wszystkich, którzy nie przepadają za Microsoftem, Billem G. i jego Windowsami. Winblows to zestaw śmiesznych gier, wśród których znajdziemy m.in. Billagotchi (karmimy dolarami głodnego milionera - zgadnijcie, o kogo chodzi?) oraz PinBill. No comments, che che che!

DARK REIGN

Jak do tej pory sprzedano ponad 400 000 egzemplarzy tego RTSa. Nieźle!

MINISTERSTWO GIUPICH KROKÓW

7th Level zawarło umowę z Take Two Interactive Software w sprawie dystrybucji wszelkich produktów bazujących na twórczości znanego Wam zapewne zespołu komików Monty Python Flying Circus. Można przypuszczać, że niebawem rozlegnie się donośny rechot graczy w różnych zakątkach świata.

Z PSX NA PC

Sony Interactive Studios zamierza wypuścić na PC dwa hity z PSX. Jet Moto i Twisted Metal 2.

BIZNES SIĘ KRĘCI

Wedle raportów The Interactive Digital Software Association (IDSA) sprzedaż gier w 1997 roku wzrosła o prawie 36% w porównaniu z rokiem 1996. W ten biznes zainwestowano w ubiegłym roku dość astronomiczną kwotę 5 mld dolarów (a mówią tu tylko o USA!).

KOLEJNA ODKURZONA KLASYKA

Starsi gracze pamiętają może gierkę na 8-bitowce i ówczesne automaty, o nazwie Frogger. Zadaniem gracza było przeprowadzenie żaby przez ulice miasta, na których panował duży ruch (a oprócz tego na żabię czyhały jeszcze inne niebezpieczeństwa). Hasbro zamierza dokonać remake tego hitu - tyle, że w wersji 3D. Gra nazywać się będzie Frogger Worlds i zawierać 9 odrębnych światów, w których natkniemy się m.in. na rojące się od algatorów bagno i tętniące życiem ulice. Gra pojawi się w wersji na PSX i PC - ta ostatnią wykorzystywać będzie akcelerator grafiki.

WOJNA ŚWIATÓW

GT Interactive pracuje nad grą (premiera w lecie tego roku), bazującą na klasycznej powieści sił Wojna Światów (H.G. Wells). Fabuła opowiada o inwazji Marsjan na Ziemię, a cała gra rozgrywana jest w konwencji RTS, w true-colorze i grafice 3D. Twórcy obiecują też nielimitowany rozwój akcji, zmiany pory doby itp.

GEOPOLITYKA

Red Sail Boat zdradziła nazwę swojej nowej gierki, działającej się w XXII wieku. Nosi ona dość enigmatyczny tytuł C3I (co oznacza Command, Control, Communication & Intelligence), a będzie to rozbudowana strategia, w której duże znaczenie będą miały działania polityczne.



aktorka, która - paradoksalnie - sławę zdobyła nie za życia, lecz dopiero po makabrycznej śmierci) jak i „Szalony rzeźnik z Kingsbury” - psychopata o nieujawnionej dotychczas tożsamości, któremu przypisuje się 28 morderstw... O tym zaś, że swego czasu głośno było o tzw. Trzeciej Rzeszy nie trzeba chyba nikogo przekonywać... I tu ukłon w stronę Take 2 Interactive za pracę, jaka wykonana została przez nich podczas przygotowywania tytułu przygody. Ślady tych badań odnaleźć bowiem można w materiałach dołączonych do gry - dzięki nim zapoznać możemy się ze skróconą historią dochodzenia w sprawie „Torso Killera”, które prowadzone było również przez Eliotta Nessa - postać spopularyzowaną przez głośny film Briana De Palmy „Nietykalni”, a także z biografią Czarnej Dalii, czy też z nieco kontrowersyjnymi re-

welacjami dotyczącymi okultystycznych praktyk przywódców III Rzeszy. Twórcy gry sugerują jednak, że wszystkie powyższe elementy były (czy raczej są) w pewien sposób ze sobą powiązane...

Black Dahlia utrzymana jest w konwencji gry „przygodowej”, przy czym, poprzez system przeplatania się renderowanych filmów i scen interakcji najbliższa jest Mystowi. Znaczenie go jednak przewyższa - o jej „rozmachu” (i ambicjach twórców) świadczy zarówno fakt zatrudnienia profesjonalnych, wychowanych w Fabryce Snów aktorów - Dennisa Hoppera, Terri Garr i Darrena Elikera, jak i bogactwo scenariusza (akcja toczy się i w USA i w nazistow-



skiej Europie na przestrzeni 6 lat - łącznie ponad 80 lokacji) czy wreszcie planowana objętość gry - 8 krążków CD lub 1 DVD.

A oto garść zaledwie wrażeń, jakie wyniosłem z gry podczas jej testów. Otóż po pierwsze bardzo interesującym (i, o ile się orientuję całkiem nowym) elementem tego typu gier jest możliwość dowolnego „rozglądania się” po



całym wnętrzu (coś a la Quake) - ruch głowy bohatera uzyskujemy dzięki wciśnięciu lewego klawisza i ruchy myszką. Daje to niesamowite wrażenie rzeczywisto-



go przebywania w danym pomieszczeniu. Niestety nie jest to jeszcze pełna interakcja - nie mamy możliwości zbadania czy choćby przyjrzenia się wszystkim przedmiotom znajdującym się w danym pomieszczeniu,



poruszamy się wciąż jedynie po przygotowanych (trzeba przyznać - bardzo rzetelnie) wcześniej „ścieżkach”, a przenoszenie się pomiędzy lokacjami to po prostu wskazanie jednego ze zdjęć leżących na twoim biurku, a ukazujące dany obiekt...

Po wtóre naprawdę godna podkreślenia (i uznania) jest nieprawdopodobna wręcz dbałość twórców o szczegóły. Pożyczając od drobiazgowego przedstawienia wszystkich wnętrza (Twój własny (?) gabinet czy mroczny bar, w którym spotkasz agenta FBI) - wszystko jest dokładnie tak, jak (zgodnie z wszelkimi, także historycznymi, przesłankami) powinno być; poprzez naturalne zachowania innych osób, kończąc zaś na elementach animo-



wanych czy „ruchomych”. Przykładem tego ostatniego może być „trójwymiarowy” kursor, zmieniający swój kształt w zależności od spełnia-

nia właśnie funkcji, a przy tym (poprzez nadanie mu kształtów znaków runicznych) doskonale pasujący do klimatu całej gry. Tak podziwiana przeze mnie dokładność odbiła również swe piętno na pojedynczych przed-



miotach. Są to nieledwie dzieła sztuki - nierzadko animowane (choćby odznaka funkcjonariusza C.O.I.), czasem, jak sądzę po prostu drobiazgowo odtworzone - przy czym za wzorzec służyły grafikom oryginalne ówczesne gadżety. Tu, jako potwierdzenie tezy, służyć może Raport o Popelnieniu Przystępstwa - on musiał (!) tak wyglądać... Tak na marginesie - po dokładnym obejrzeniu tego dokumentu, z całą pewnością można stwierdzić, że napisany został na rozlatującej się maszynie -



rzuca się w oczy nierówna linia odrobinię „rozmytych” czcionek. Czyż nie jest to wyrazem troski autorów o stworzenie jak największego „realizmu”?

Po trzecie osobiście dla mnie ogromną (często decydującą) rolę w ocenie gry (bądź filmu) odgrywa podkład muzyczny. Tutaj zaś muzyka

jest po prostu pełnoprawnym bohaterem całej historii. Doskonale skomponowane i bardzo mroczne („niepokojące” - to właściwsze określenie) w wydźwięku utwo-

ry, odgrywane, przykładowo za pomocą fortepianu i kwartetu smyczkowego - oddziałują niesamowicie na wyobraźnię...

Tę stronę programu najpełniej charakteryzuje jedno słowo - niesamowita! Przynaję, że przez większość czasu spędzonego z Black Dahlia raczej więcej słuchałem, niż naprawdę grałem... No cóż, pozostaje jedynie mieć nadzieję, że Take 2 Interactive zrobi graczom (i melomanom) prezent i finalny pro-

dukt zawierając muzykę zapisaną w formacie audio. Należałoby jeszcze wspomnieć o kwestii elementów dźwiękowych. Tu bez niespodzianek - odgłosy towarzyszące interakcjom są jakościowo dobre, harmonijnie współgrają zarówno z wykonywanymi czynnościami, jak i klimatem gry oraz - co w tym akurat wypadku było dla mnie kryterium najważniejszym - nie przeszkadzają w odbiorze muzyki...

Po czwarte - no cóż - nie ustrzeżono się „bugów”. Słabszym elementem gry (pod względem oprawy - nie formy) są bowiem niezwykle ważne dla przebiegu fabuły przerywniki filmowe. I jakkolwiek sama gra aktorów czy sceneria, w której rozgrywa się dana sytuacja, nie budzą zastrzeżeń, o tyle przepłot zastosowany przy ich odtworzeniu (sądziłem, że za-



rzucano już takie praktyki) oraz pewne „nieścisłości” dotyczące „równoczesności” animacji i głosu - niedokładność dubbingu - nie mogą pozostać bez poprawek. Twórców tłumaczy w pewnym stopniu jednak fakt nie zoptymalizowanego w pełni kodu (objawia się to tym, że na wolniejszych CD-kach gra potrafi się „zaciąć”). Tym niemniej z całą pewnością nie są to błędy, które dyskwalifikują produkt. Inna rzecz, że jak dotychczas widziałem tylko to, co autorzy chcieli, żebym zobaczył. Co za tym idzie - na bardziej, być może odpowiadający rzeczywistości obraz całości musimy poczekać do momentu ukazania się pełnej wersji. Miejmy jednak nadzieję, że Black Dahlia okaże się po prostu pierwszą grą całkowicie bezbłędną...

Po piąte wreszcie - jakoś horroru determinowana jest poprzez klimat, jaki jej towarzyszy i nastrój, jaki buduje on w odbiorcy. Pod tym względem zaś Czarna Dalia jest po prostu bezkonkurencyjna - kultuwyuje i jeszcze umacnia świetne tradycje Harvestera i Phantasmagorii. Już samo intro gry - splecione ze sobą dwie historie o wspólnej poincie - zdaje się emanować groźną tajemniczością, zaś ładunek emocjonalny, jaki ze sobą niesie, jest odczuwalny wręcz namacalnie...

Podsumowując - Black Dahlia z całą pewnością jest grą, na którą warto czekać. Świetna oprawa dźwiękowa i graficzna, nowatorski (jak na ten typ gier) system interakcji czy niesamowity klimat sprawiają, że najmłodsze dziecko Take 2 Interactive staje się magnesem, od którego ciężko się oderwać... A zatem - zaprawdę powiadam Wam - zapowiada się wielki przebój!

PS. A co do ewentualnych kontrzarzutów dotyczących okultystycznych praktyk przywódców III Rzeszy... Któż może zaręczyć, że tak rzeczywiście nie było?...

Zupełnie Nowe!

EDYTORZY DO HEXEN 2 I QUAKE 2

Macmillan Digital Publishing i Virtus Corporation pracują nad autoryzowanymi edytorami misji do Hexen 2 i Quake 2. Hexmaker powinien już być (gdy czytacie te słowa) w sprzedaży, zaś Deathmatch Maker 2 powinien pojawić się na wiosnę.

PSYGNOSIS WCISKA GAZ

Psygnosis dogadala się z zespołem Newman/Haas Racing team i dzięki temu będziemy mieć okazję zagrać w Newman/Haas Racing - symulację wyścigów. Za produkcję gry odpowiada zespół Studio 33. Jako konsultantów wykorzystano m.in. Christiana Fittipaldi i Michaela Andretti - a te nazwiska mówią wszystko tym, którzy interesują się wyścigami samochodowymi...

ZNOWU NA FALI?

Diversions Software, twórcy sharewareowej kultowej gierki Prairie Dog Hunt Pro, po dłuższej przerwie (problemy finansowe i nie tylko) powracają na rynek wraz z grą Zoid Pirates, będącą połączeniem gry handlowej i symulatora walki (?), rozgrywaną w przyszłości. Premiera w połowie roku.

NOWE CYWILIZACJE

MicroProse wypuściło Civ II. Fantastic Worlds, expansion dysk do Civilization 2, 19 nowych scenariuszy, nowe obiekty, możliwość tworzenia własnych scenariuszy. Wśród już gotowych misji znajdzie się Atlantis, Age of Reptiles i scenariusz bazujący na świecie... X-Com.

GAMBLERIADA

W dniach 24-26 października w warszawskiej hali Torwaru, odbyły się piąte targi gier komputerowych, znane jako Gambleriada. Największa tego typu impreza w Polsce tym razem była jeszcze większa i bardziej atrakcyjna niż poprzednie edycje. Co cieszy nas, bo widać, że sytuacja w tej dziedzinie gospodarki stale idzie ku lepszym i europejskiej normie.

Nasza ekipa zjawiała się na miejscu już 24, rano - przed otwarciem targów dla publiczności. Tam mogliście nas przez chwilę spotkać, gdy rozdawaliśmy nasze gazety przed wejściem dla zwiedzających. Niestety - mieliśmy ich mało, więc nie dla wszystkich starczyło, a poza tym zaczynały się targi, więc przerwaaliśmy działalność charytatywną i wróiliśmy się do pracy - tzn. zwiędzania. Tym razem powierzchnia stoisk była naprawdę imponująca (jak na polskie realia naturalnie - do takiego ECTS jeszcze nie ma co porównywać), a dominował nad wszystkimi CD-PROJEKT, którego stanowiska były po prostu wszędzie. Dzięki temu można było bez problemu nabyć wszystkie gry wydawane przez tę firmę, oczywiście po specjalnej targowej cenie. Podobnie postąpił nasz wystawca, oferując różnego rodzaju obniżki cen czy bonusy zachęcające do większych zakupów. Oczywiście nie zabrakło różnego rodzaju konkursów, turniejów i innych tego typu umiłowanych czasu. Nagrody były przeróżne - od dwóch komputerów z procesorami P-2, aż do koszyków i innych drobiazków. Niestety zabrakło tradycyjnego, organizowanego przez gospodarzy (chyba?) turnieju Mortal Kombat. Za to były zawody w Soul Blade, Quake i NBA, które cieszyły się dużym powodzeniem (prawy pełne trybony), a nagrody w nich były całkiem atrakcyjne.

Przedliśmy jednak do tego, co jest esencją tych targów, czyli do gier. Niewątpliwie największą popularnością pośród gier, które miały premierę na Gambleriadzie, cieszył się Dash, a którym już wiele pisaliśmy (i nie tylko my). Wystawcy nie miały nie mogli wyrobić się z dostawami kolejnych partii tego towaru. Na prośbę - sami widzieli jak skuteczna jest reklama w prasie. Poza tym prezentowano takie gry jak Dark Forces II, Hexen II, Dark Reign, Wipeout 2097, Constructor (to był niewątpliwie największy sukces komercyjny na Gambleriadzie), a miłośników gier RPG może ucieszyć premiera polskiej wersji podręcznika do Shadowruna.

Na koniec jeszcze podam kilka informacji, które udało się uzyskać za kulisami - w mrokach sali konferencyjnej. Oczywiście dotyczą one gier, które mają ukazać się w najbliższym czasie. I tak ze stajni Metropolis wyjdą: Książę i chłobz - wspaniała przygodówka z rysowaną grafiką w wysokiej rozdzielczości, zabawnymi tekstami i małymi

Nazwa Programu: Black Dahlia
Producent: Take 2 Interactive

Zupełnie Nowe!

wymaganiom, Reflex - nietypowa strategia czasu rzeczywistego ze wspaniałą grafiką 3D wyszwaną za pomocą 3Dfx. Wiedźmin (WB) czyli Witcher - chyba nikomu nie trzeba wypinać, kto to jest. Wiedźmin to gra RPG utrzymana w stylu Tomb Ramera, ale posiadająca dużo lepszą grafikę (dla mnie, ale prawdopodobnie), no i scenariusz pisany na podstawie powieści Andrzeja Sapkowskiego. Psygnosis planuje wydanie G-Police - trójwymiarowej strzelanki po prostu zabijającej grafiką (3Dfx), Shadowmastera - typowej gry shoot-em-up, ale z trójwymiarową grafiką, projektowaną m.in. przez Rodneya Maltheessa, Overboard - zabawna strzelanka, w której karze się wchodzący w ramię izometrycznym statkiem pirackim; tutaj również 3Dfx pokazuje gazony. CD-PROJEKT ogłasza również wydanie Turbta - znanej chyba każdemu gry FPP, która na PC z 3Dfx wygląda lepiej niż na Nintendo 64. Starcrafta - od dawna oczekiwanej kontynuacji Warcraftów, być może będzie całkowicie po polsku; Warcraft Adventures - przygotowana w Szwecji Warcrafta, po raz pierwszy w przygotówkach będziemy grać orkiem i oczywiście gra będzie całkowicie po polsku. Położenie przesłać z gram: Usura, które już niedługo zawita pod nasze strzechy; Studzińki - historyczna strategia, w której będziemy mieli okazję pokierować projektem z numerem 102; Dies Irae - wspaniała dynamiczna strzelanka z całkiem miłą muzyką; Bragens Berry - śmiešno przygotowana, której autorzy chcą zrobić grę, jakiej jeszcze nie było, no i Target - gra FPP mająca nawiązać walkę z takimi gigantami jak Quake czy Hexen II - pozycjemy, zobaczymy. Kolejna Gamblerada pokazuje, jaka część planów wydawniczych się powiedzie. Ale to dopiero za pół roku...

Dzoseph

GAME.COM

W sierpniu ubiegłego roku na rynku hardware pojawił się interesujący „gadzet”. Jego producent - Tiger Electronics określa go jako „kolejną generację konsoli”. Jaki? „zabawka do gier” GAME.COM (taką bowiem nazwę nosi nie może jednak równać się z „największym” - 8-bitową, czarno-białym ekranem oraz fakt, że wykorzystuje cartridge (dosłownie mówiąc same ja siebie. Co zatem sprawia, że jest on obiektem jak najbardziej godnym uwagi?

Oczywiście wypasają ją w kilka interesujących „funkcji”. Pierwszą z nich jest ekran typu „dotkij” (Touch Screen Gaming System) - oznacza to, że sterować całą grą można zarówno guzikami jak i „palcami”. (Lecz przyjemność płynącą z gry odzwierciedla się wręcz namacalnie!) Także efekty dźwiękowe stoją na pierwszym miejscu - oczywiście wysoki poziom „muzyczności” w grach występują nawet „speech e”. GAME.COM zawiera również trzy sprzętowe „dodatki”, przyłączone do niego po drodze podłączony netalkin - książkę adresową, kalendarz oraz kalkulator... Co więcej - poprzez modem i odpowiednio program (na start) otrzymujemy dostęp do tekstowych stron w Internecie i możliwość przesyłania „mailów”. Tego zaś z całą pewnością od konsolach jeszcze nie było.

Cała reszta jednak to gry. Co ciekawe - sporo tytułów dostępnych na GAME.COM brzmią jakby z większych „maszyn” (czyli przykładowo Duke Nukem 3D, Mortal Combat, Trilogia, The Lost World Jurassic Park czy Sonic Jam). Zresztą już przy zakupie GAME.COM otrzymujemy dwie małe gierki - Batman & Robin i „niegdysiejszy” przebieg TE - Lights Out. Zaś umowy między producentami pozwalają wierzyć, że do brzości gier będzie znacznie więcej.

Ogólnie rzecz ujmując - określanie GAME.COM mianem rewolucyjnej przekaźnika. Z całą pewnością jednak produkt TE jest śmiałym krokiem naprzód na drodze ewolucji przemysłu komputerowego... Czy jednak warto „to” kupić? Na co - mój zdaniem ceny 180 funtów za konsolę i około 24 za grę wydają się być „odrobinę” zbyt wygórowane. Jeśli jednak ktoś lubi drogę zabawki...

Gen.in



GUBBLE NA MACA

Jeśli już dostępnym tytułem tej gry - na Maca II - informacje w serwisach na których siedzi można znaleźć pod adresem <http://www.ActualEntertainment.com>.

Profiteer

Nie przebrzmiało jeszcze do końca echo, jakie wywołało pojawienie się świetnego G-Police, a na horyzoncie już majaczy kolejny „sowiogłowy” i w gruncie rzeczy podobny w wydźwięku do powyższego zręcznościowy symulator. Jego tytuł - Profiteer.

GEM.INI

Zacznijmy od tego, że akurat w tym produkcie Psygnosis (wersja komercyjna ukazała ma się wiosną) interesujący jest już fakt nieskuteczności prób porządkowania go do określonej grupy programów - wymyka się on bowiem wszelkim „szufladkowaniami”. Zresztą sami twórcy także dali sobie spokój i zaproponowali wreszcie określenie go krótkim, acz znaczącym mianem „tactical arcade shoot'em-up”. Ogólnie rzecz ujmując: wszystko naraz... (taki komputerowy Wash&Go - or something :))

No dobrze, ale co też reprezentuje sobą sama gra? Twórcy Profiteera szczerzą się tym, że historię do ich produktu napisał uznany (ponoć) pisarz Sci-fi. Niestety nigdzie nie uświadczylem jego nazwiska. Czyżby Psygnosis samo uznało, że „dzieło mistrza” wcale nie stanowi



takiej rewelacji, jaką miało zapewne być? W gruncie rzeczy bowiem niewiele w nim nowego. Po raz kolejny (któż naprawdę wie, który?...) stajemy w obliczu agresji z kosmosu (znowu Obcy, nieee...), a orga-



nizacja, której przewodziłbym jest ostatnią szansą na ocalenie starej, dobrej Ziemi... A ogólnie jest to takie UFO - Enemy Unknown (zarządzanie badaniami i rozwojem technologii), w którym priorytetem została walka (w stylu Terminal Velocity), z tym, że bez chipseta o nazwie 3Dfx po prostu się on „nie odpali”. I to, jeżeli brać pod uwagę założenia Profiteera byłoby „na tyle”.

A bardziej szczegółowo? Jest to obłędnie szybki (przy zachowaniu ogromnej liczby szczegółów grafiki, ale... niestety ma to swoją cenę) symulator zręcznościowy. Jako pilot niewielkiego myśliwca do wylatania mamy ponad 30 misji bojowych (+ ukryte), które tradycyjnie wymierzone będą w najbardziej niewralgiczne punkty maszyny wojennej wroga. Banalne.

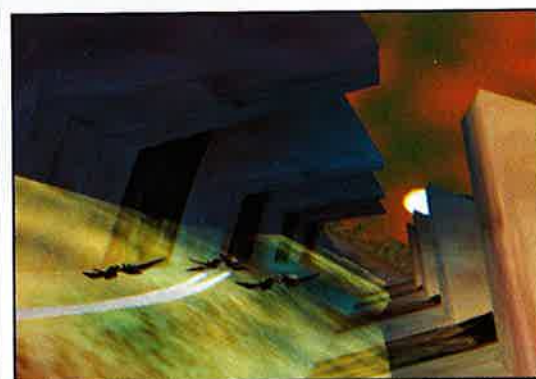


Można by jeszcze wiele pięknych słów napisać o unikalnym wyglądzie każdego z wytworów każdej z ras Obcych (tak, tak - to należy zapisać na plus). Ale po co? Przecież to 3Dfx (patrz również niżej)... A i tak jedynym naprawdę interesującym aspektem programu jest wykorzystanie w nim systemu AI, który dopasowuje poziom trudności do doświadczenia gracza. Dzięki temu komputer



bazę danych (dane podają za materiałami prasowymi). Trochę jakby na wyrost - wszak nie każdy ma w domu serwer sieciowy... Chociaż, w gruncie rzeczy, znalazłoby się jeszcze jedno rozwiązanie - być może Psygnosis ma zamiar rozdáwać taki sprzęt jako dodatek do Profiteera! Ile będzie jednak kosztować gra? Jeżeli w granicach kilkuset złotych - to ja przepraszam... i zarazem (mając nadzieję, że też się zalapię) dziękuję!

Podsumowując... i ogólnikując. Twórcy gry twierdzą, że jest to bezspornie lider w swej klasie, ja jednak nie podzielam ich entuzjazmu. Gra, owszem wygląda ładnie, ale w zasadzie wszystko oznaczone metką „3Dfx required” (i dysponujące takim „zapleczem...”) nie ma wręcz prawa się nie podobać. A pod względem merytorycznym - to po prostu kompilacja



stale stanowi dla graczącego wyzwanie. A dla wszystkich, którym i to nie wystarczy, przewidziano funkcje multiplayera (tradycyjnie - IPX, serial link, modem i, a cóż to - TCP). I to właściwie wszystko. Nadszedł czas na...

...wymagania sprzętowe. Toż to katastrofa!... Pentium 200 MMX, 32 MB RAM(y), 4 MB wsparcia 2D (przykładowo Mathrox Millennium), naturalnie 3Dfx i, czego pojąć nie mogę - 2 GIGAbajty dysku twardego SCSI na „system” i 4 GIGA na

Terminal Velocity i UFO. Czyli żadna rewelacja - to wszystko już było... Być może moje zdanie zmieni się jeszcze po kilku godzinach gry (jeśli któryś z redakcyjnych komputerów „to” uciągnie...), jak na razie jednak - niedobrze, panowie twórcy, niedobrze...

PS. Jedyna nadzieja w tym, że koszarne wymagania to ponury żart firmy, a sama gra zawiera Coś, czego bądź nie podano, bądź też ja po prostu nie dostrzegłem...

Nazwa Programu: Profiteer
Producent: Psygnosis

Pół życia na oczekiwanie?

Ponieważ gry FPP ciągle są nader chętnie nabywane przez graczy, to i nic dziwnego, że coraz więcej firm zamierza uszczknąć sobie „działkę” z tego niewyobraźnego strumienia kasy, walącego z kieszeni klientów na konta producentów. Jedną z gier, która może mocniej odznaczyć się na tle coraz większej ilości takich strzelanin jest *Half-Life*. Gierka „robi się” już od dość dawna (podobnie jak *Unreal*).

PETER PAN

Nawet bez posiadania akceleratora będzie można cieszyć się true-colorową paletą barw (a z 3Dfx sięgnie ona rzędu 16,7 mln kolorów). Ponadto znajdziecie tam mnóstwo efektów świetlnych rozmaitej maści, przezroczysta woda, cienie, realistycznie wyglądające postacie wrogów i jeszcze pięknie odwzorowany wygląd terenu, na którym toczy się akcja. Skoro już mowa o miejscu akcji: wszystko dzieje się na terenie bazy rakieto-



wej USA, gdzie naukowcy otworzyli portal do innego świata. Jak się to skończyło, nie muszę chyba mówić; nie jest też wielką zagadką rola, jaką ma odegrać gracz - ma on unicestwić stwory, które wyszły z innego wymiaru (w innym wypadku spora część USA szybko zrozumie, co czuli mieszkańcy

Hiroszimy w pewien sierpniowy dzień 1945 roku). Stworów będzie cała masa, bo ponad 25 wyjściowych odmian (plus masa mutacji - w sumie ponad setka!). Przeciętny obiekt ma 80 klatek animacji ruchu i składa się z około 6000 polygonów! Naturalnie potwory dostosowują się do ogólnego klimatu zabawy i giną na najrozmaitsze sposoby, zaś przed



śmiercią robią, co mogą (włącznie ze staniem się na nogach - o ile mają nogi), by pokazać, że Wasze militarne zabawki (około 25!) robią na nich wrażenie. A nie wiem czy wiecie, ale te istoty są bardzo przywiązane do swego marnego żywota i bynajmniej nie zamierzają się z nim rozstać w pochopny sposób. I owszem, atakują jak wściekłe, ale potrafią też wycofywać się spod ognia, szukać osłon i nawet pozorować ucieczkę, by wciągnąć



nas na swoich zaczajonych kołesni. Ponadto są obdarzone czułymi zmysłami: wzrokiem, słuchem, węchem (!), dzięki czemu są w stanie zlokalizować nas z dużo większej odległości, niż my ich i tym samym odpowiednio przygotować się na spotkanie. Na szczęście będzie można je „robić w bambuko”. Np. jeśli potwór ma słaby wzrok, możemy wykorzystać gęstą cień przy ścianie, by przemknąć się bez konieczności



wymiany (nie)uprzejmości i zalarmowania jego kumpli. Ucieszy Was też zapewne duża interakcja z otoczeniem - czyli radosne łojenie we wszystko co żywe, półżywe i martwe, a la Duke Nuke'm 3D.

O czym jeszcze warto powiedzieć? O dźwięku: stereo, z możliwością wykrywania „na słuch” kierunku z jakiego nadciąga wróg i odległości, jaka go od nas dzieli. Efekty wystrzałów zależą nie tylko od rodzaju broni, ale i od otoczenia w jakim się znajdujemy. Ten sam huk inaczej zabrzmiał w ciasnym korytarzu, inaczej zaś w wielkiej sali. Ba!



Liczy się też geometria danej lokacji (rozmaite echa). Nawet efekty rykoszetów uzależnione są od materiału z jakiego zbudowano otoczenie! Możesz też chodzić, „strafować”, biegać, kucać, czołgać się i pływać. Możesz odwiedzać już przebyte lokacje (etapy) oraz używać rozmaite wchikuly. W sieci może grać z sobą do 32 graczy.

Zanim jednak to nastąpi, musicie uzbroić się w cierpliwość. Nie jest jeszcze znany termin debiutu tej gry - nawet przybliżony ani konkretniejsze wymagania sprzętowe. Ale chyba przekonałem „szeregowego domaniaka”, że powinien sobie zapisać ten tytuł dużymi literkami w notesie...

Zupełnie Nowe!

Z OSTATNIEJ CHWILI...

Departament Internetu Optimus SA rozpoczął promocyjną sprzedaż kont komercyjnych dla wszystkich posiadaczy konta darmowego na frko.onet.pl oraz frko2.onet.pl. Konta komercyjne mają znacznie większą pojemność skrzynki (5 MB zamiast 2) i bardziej neutralnie brzmiały adresy (np. kowalczyk.onet.pl zamiast kowalczyk2.onet.pl). Optimus SA nie prowadzi na kontakta komercyjnych działalności reklamowej i nie kieruje na te kontakta korespondencji serwową. Ponadto Optimus SA zapewnia serwis techniczny (przez telefon) i pełny dostęp do grup dyskusyjnych z serwera news.onet.pl. Dla tych, którzy związali się z adresem na frko, istnieje możliwość przeniesienia zawartości starej skrzynki na nowe konto oraz bieżącego forwarowania wiadomości ze starego konta na nowe. Opłata przy zakupie konta komercyjnego jest jednorazowa i wynosi 99 zł + VAT. Optimus nie pobiera żadnych opłat abonamentowych za użytkowanie kont komercyjnych. To z pewnością doskonała okazja dla wszystkich, którzy marzą o koncie poczty elektronicznej odpowiadającym ich potrzebom. Szczegółowe informacje o promocji są dostępne pod adresem <http://frko.onet.pl/promocja/>

NOWOŚCI DEPARTAMENTU INTERNETU OPTIMUS SA

Kanał Biznes W prowadzonym przez Optimus SA Kanał Biznes dostępny w przeglądarce Internet Explorer 4.0 pojawiły się cotygodniowe komentarze z rynku pieniężnego. Jest to krótkie podsumowanie tendencji rynku walutowego na świecie i w Polsce, będące cennym źródłem informacji dla inwestorów. Jeszcze ciekawsze może okazać się uruchomione niedawno archiwum sesji giełdowych od początku roku 1997. To doskonałe narzędzie ułatwiające inwestowanie na Giełdzie Papierów Wartościowych. Możemy dzięki niemu wyeliminować z obszaru naszego zainteresowania akcje spółek, których kurs jest zbyt chwiejny lub nieprzewidywalny. Zapowiadany przed miesiącem dział „ABC Inwestora” zawiera także wiele interesujących wiadomości. Prócz aktów prawnych, adresów biur maklerskich i warunków dopuszczenia papierów wartościowych do obrotu giełdowego znajdziemy tam także podane w formie poradnika podstawowe informacje ważne dla każdego początkującego gracza giełdowego.

Nowy dział w prowadzonym przez Optimus SA Kanał Rozrywka ucieszy wszystkich zainteresowanych ezoteryką i wróżkami. Znajdziemy w nim informacje o czasie, w którym Księżyc przechodzi przez kolejne znaki zodiaku i opartą o te dane prognozę, dowiemy się jak determinuje nasze życie (a zwłaszcza nasze preferencje uczuciowe) dzień tygodnia, w którym się urodziliśmy i będziemy się mogli zapoznać z azteckim horoskopem numerycznym. Dla tych, którzy nie przywiązują wagi do żadnych wróżb, świetna zabawa.

NOWOŚCI Z MIRAGE:

Do nowe gierki, które albo już są w sklepach, albo też wkrótce się w nich pojawią, dzięki firmie Mirage: Shadow Warrior, - Tomb Raider 2, - Fighting Force (karate), - Myth, - Fallen Lords PL (wspaniała strategia RTS z rewelacyjną grafiką), - Motor Mash (rajdy po bezdrożach), - Take No Prisoners, - Arwen (sequel Mysta) - Heroes 2 - Expansion (dodatkowe misje do Heroes Might & Magic 2), - Banza Bug (zręcznościówka), - Smocze Historie (przygodówka) - Joint Strike Fighter (symulator lotu), - Champion Manager PL (liga polska i nie tylko), - I-War (strategiczno-ekonomiczna), - F-22 Air Domination Fighter (symulator lotu), - Lucky Luck (zręcznościówka), - Touring Car Championship (wszystki samochodówki), - Uprising (RTS w First Person Perspective) - Perfect Assassin PL (przygodówka) - Stone Ave (miedzienny RTS) - Władca Wymiarów PL (czyli Master of Dimensions - spolszczona przygodówka), - Zolt's (zręcznościówka na motylkach kreskówki Hanna Barberal), - Voodoo Kid PL (przygodówka), - Micromachines V3 (zręcznościówka), - Wojny Jurajskie PL (RTS w czasie jaskiniowców)

Nazwa Programu: Half-Life
Producent: Valve/Sierra

Zupełnie Nowe!

A CO MIRAGE PRZYGOTOWUJE NA PIERWSZE PÓROCCZE 1998?

- Behind Enemy Lines (strategia, ekonomia, akcja - w real time). - Daikatana (akcja + przygoda w stylu Quake i Tomb Raider - autorstwa Johna Romero!). - Dark Camelot PL (RPG). - Deathtrap Dungeon (przygodówka + zręcznościówka + RPG). - F1 (symulator Formuły 1). - Flight Unlimited 2 (symulator lotu). - Flight Nightmares 2 (symulacja helikoptera). - Lunatic (strzelanina 3D). - Omikron (przygodówka + akcja w 3D). - Plague (RTS w konwencji fantasy). - Revenant PL (RPG). - Riana Roque PL (w roli głównej - gwiazda Playboy). - Steel Legions (strategia + akcja - olbrzymie roboty). - Team Apache (symulator helikoptera). - F-22 Total War (symulator lotu). - Matchday 3 (piłka nożna w 3D). - Project Arios PL (strategia i ekonomia). - Snow Racers (wyścigi śnieżnych skuterów). - UEFA Soccer (piłka nożna). - Viper (zręcznościówka + strzelanina). - Hexplode PL (RTS + akcja w klimacie Diablo). - Outcast PL (cos jak Tomb Raider ale z lepszą grafiką). - Pligrim PL (przygodówka 3D akcja w średniowiecznych realiach). - Space Circus PL (akcja + przygodówka). - Army Men (symulator żołnierzy - plastikowych!). - Might & Magic VI PL (RPG). - Requiem PL (tu a akcja). - Third Domain (RTS w konwencji FPP). - World Championship (wyścigi samochodowe). - Extreme Warfare (strzelanina 3D). - Journeyman Project 3 PL (przygodówka w 3D). - Warbreeds (RTS). - Envoy PL (przygodówka w klimacie X-files). - Insanity PL (cos a'la Quake). - Agent PL (przygodówka + RPG w 3D). - O dwóch takich, co zepsuli Księżyc (przygodówka). - Terminus PL (strategia w konwencji XCOM).

A teraz nieco więcej szczegółów o kilku polskich gierkach, w których Mirage „macza palce”

O DWÓCH TAKICH CO POPSULI KSIĘŻYC

Przygodówka z pewnym przymrużeniem oka. Opowiada przygodę Pavla, który odkrył w swej piwnicy ślady pozostawione przez obcą cywilizację. Wraz z Profesorem muszą (jak zawsze) ocalić Ziemię przed kolizją z olbrzymią planetoidą - a pozostawione przez Obcych przedmioty mają z tym wiele wspólnego. Scenarzysta nie ukrywa swej fascynacji grami Maniac Mansions i Zak Mc Cracken (na pewno pamiętają je starsi miłośnicy przygodówek), stąd możemy spodziewać się dużego luzu, wariackich rozwiązań, zabawnych dialogów itp. W grze jest ponad 50 lokacji, staranna animacja i „nastrojowa” muzyka, postacie są dubbingowane przez zawodowych aktorów; autorzy obiecują też zaskakujący zwrotami akcji scenariusz. Premiera - 1-szy kwartał '98.

INSANITY I AGENT

Te dwie gry łączy to, że tworzone są na rewelacyjnym engine 3D, ponadto znacznie górującym nad tym, który wykorzystano w Quake. Może więc zamiast omawiać fabuły gier, powiemy co nieco o możliwościach tego engine. A jest czym się pochwalić - dynamiczne oświetlenie (możliwe jest nakładanie do kilkunastu poruszających się źródeł światła o zmiennym natężeniu). - dynamiczne cieniowanie: ruchome obiekty rzucają ruchome cienie. - pionowa zmiana kierunku poprzez obrót obiektywu (w większości gier FPP obrót obiektywu w kierunku góra-dół został zastąpiony przez przesunięcie centralnego punktu perspektywy po współrzędnej pionowej). - uproszcza to pracę programistom, ale nie ma nic wspólnego z rzeczywistym obrazem środowiska 3D - nasi twórcy nie poszli na łatwiznę! - gra obsługuje 7 ekranów o 32K kolorów - półprzeźroczyste szyby, efekt lustra. - emisja światła przez pociski; pociski uderzając w ściany pozostawiają ślady (rysy, dziury). - możliwość podwójnego buforowania obrazu (co daje około 30% przyspieszenie działania engine w trybie hi-res). - dym emitowany przez uszkodzone maszyny, eksplodujące pociski itp. - filmy animowane wyświetlane na ścianach. - efekt rozbitcia (delagracji) obiektów. - mgła, woda w różnych postaciach. - możliwość gry w grze (proste gierki zręcznościowe wmontowane w fabułę gry).

Obie gry pojawiają się wczesną wiosną tego roku.

Skrzydłata Nemezis

Psygnosis wciąż na topie! Świetna passa angielskiego producenta! - nagłówki tego typu idealnie oddają sytuację, w jakiej znajduje się obecnie ten brytyjsko-japoński gigant, ale... No cóż, nie pojawiły się one ani dotychczas, ani też nie pojawią się w przyszłości na okładce żadnego z „branżowych” pism. Dlaczego? Odpowiedź jest nadzwyczaj prosta - Psygnosis od zawsze jest na szczycie, od zawsze też odnosi sukcesy - czyli, w gruncie rzeczy - nie ma tu nic nowego, a czytelnik oczekuje nowości...

GEM.INI



Z całą jednak pewnością nowością sygnowaną właśnie głową sowy i „mającą mieć” swą światową premierę w okolicach lutego jest Wings of Destiny. Jak zapewne nietrudno wywnioskować z tytułu jest to symulator lotu, czyli, wydaje się - gra jedna z wielu. Jej autorzy utrzymują jednak, że jest ona jedyna w swym rodzaju...

Pokróćce o tym, czego ewentualnie spodziewać możemy się po komercyjnej wersji Wings of Destiny. Otóż całość rozgrywa się w trakcie II Wojny Światowej. Teren, nad którym toczy się walka, jest w pełni trójwymiarowy, wypełniany i liczony w czasie rzeczywistym - przy odpowiednim „wsparcium” (czytaj - 3Dfx) sprawia baaardzo pozytywne wrażenie. Do „wylatania” mamy ponad 70 wiernych historycznie misji. By dać nam szansę wykazania się, twórcy Wings of Destiny umożliwili pilotowanie jednego z czterech dostępnych modeli samolotów: niemieckiego Messerschmitta



deathmatch, bądź też w systemie „eskadra na eskadry” - tak poprzez łączy bezpośrednio czy modem, jak i (do 8 osób) via LAN.

Twórcy Wings of Destiny pokusili się także o nadanie pewnego bardziej osobistego charakteru swemu „dziecku” - zarów-



no intro jak i wszystkie odprawy reprezentują styl starych komiksów, opowiadających o bohaterkich pilotach. No cóż -



jeżeli zrobione zostanie to ze smakiem, to nie mam zastrzeżeń, a nawet więcej - brawa za pomysły...

Natomiast niezwykle wręcz ciężko przyjdzie mi w wiarygodny sposób zrecenzować efekty dźwiękowe towarzyszące rozgrywce, gdyż... po prostu jeszcze ich nie słyszałem (materiały, które otrzymałem zawierają jedynie dość słabą muzykę w

klimacie powyższych banalnych zresztą opowiadań, a stylizowaną na wojskowego marsza). Znacząc jednak solidność Psygnosis, wierzę, że w ogólnym rozrachunku dźwięk liczyć się będzie na plus.

Czy można uznać Wings of Destiny za najlepszą dotychczas symulację lotu? Jak na razie niewiele w gruncie rzeczy można powiedzieć. Samo Psygnosis zaklina się wprawdzie, że akurat ich produkt niebezpiecznie zbliża się do granic rzeczywistości, ale... No cóż, tego typu zapewnienia stają się stałym wręcz zwyczajem producentów (i nic w tym dziwnego, stanowiąc jednak integralny element kampanii reklamowej). Dlatego też nie podejmuję się jednoznacznej oceny, czy prób wieszczenia w rodzaju - a naprawdę to jest tak, że... - czy coś w tym rodzaju. Pozostaje

jedynie (tak jak zawsze w tego typu przypadkach) zaczekać, czyli, innymi słowy - dożyć, zobaczyć... a przede wszystkim zagrać.

PS. A jak dotychczas jedynym sposobem, by naprawdę poczuć wiatr we włosach jest ustawienie gdzieś w pobliżu monitora urządzenia zwanego wentylatorem...

Nazwa Programu: Wings of Destiny
Producent: Psygnosis



Wyjątkowy nacisk położony został również na wszelkiego rodzaju „multiplayery” - do tego stopnia, że gra (według twórców) w tym akurat systemie ma za zadanie ustanowić zupełnie odmienny od dotychczasowego standard - „płynnie i szybko”. Rozgrywkę prowadzić można będzie bądź w trybie

Pandemonium barw

Platformówki na PC nie pojawiają się szczególnie często, a jeżeli już, to bywa, że są to gry mocno krwiste (ot, choćby Alien Rampage). Siłą rzeczy nie są to propozycje skierowane do najmłodszych. Na szczęście zdarzają się również gry, gdzie nawet kilkuletni skrab może grać do woli, bez obaw, że znacznie później zadawać pytania „o to czerwone, co wypadło Panu z brzuszka”.

CZARNY IWAN



Sztandarowym przykładem takiej niewinnej gierki jest utytułowany Rayman. Od jakiegoś czasu posiadacze „pecków” mogą również cieszyć oczętą pełnym 3D w Sonicu. Kolorowe, wesołe postacie, którymi kieruje dziecko na pewno nie wywołają nocnych strachów. Dlatego też zdziwiłem się nieco, gdy dostałem do rąk demko gry o dość mrocznym tytule, którego odbiorcą ma być osoba przed pierwszym krzyżykiem. Tytuł zapowiadał raczej, że zetknę się z drugą częścią Diabła. Pandemonium, bo tak nazwano grę, według niektórych wierzeń oznacza królestwo szatana, demonów. W przenośni pandemonium może oznaczać również anarchię, chaos, zamieszanie. Na szczęście w wypadku dzieła z Crystal Dynamics (napisali również Gexa, inną fajną platformówkę) o potwornościach nie może być mowy, a wspomniane



W cukierkowych, pastelowych lokacjach umieszczono mnóstwo ciekawych, za-

skakujących elementów i efektownych „dekoracji”. Nasi bohaterowie (o których za chwilę) będą musieli przebiec i przeżyć w dziwnych krainach, w których grasują śmieszne, człapiące na krzywych nogach kaczkostwory. Oczywiście, jak na platformówkę przystało, bardzo szybko przewijane lokacje zmieniają się w tempie iście ekspresowym. Raz



będą to kamienne lochy, innym razem otulona śnieżnym welonem zimna kraina, gdzie indziej gęsta dżungla. Na przeszkodzie naszemu bohaterom stoją zarówno różne, mechaniczne pulapki, jak i strasznie uparci przeciwnicy. Wspomniane



ny już stwór strzela wciąż z krzywego łuku, inny potworek posyła na wszystkie strony polamane włócznie. Jeżeli typowo „platformową” techniką będziecie chcieli go zniszczyć (czyli skoczyć mu na głowę) nadzieję się na szpikulec umieszczony na helmie, niczym u Szwejka. Aby pokonać przeciwników, musimy skorzystać z własnego sprytu i z umiejętności bohaterów gry. Nikki oraz

Fargus, to dwie magiczne postacie z legendarnej krainy zwanej Lyr. Mijający właśnie Rok Biszkopta umyka przed nowymi czasami, które mogą okazać się katastrofalne dla naddawananej magią i czarami krainy. Nikki i Fargus wyruszają w podróż...

Obie postacie są bardzo wdzięczne, dobrze zanimowane, poruszają się na pewno lepiej i naturalniej niż Sonic czy Rayman, przy tym są o wiele bardziej „ludzkie”. Zarówno Nikki jak Fargus mają swoje specjalne ciosy, którymi rozprawiają się z przeciwnikami. Jeżeli będziecie mieli dużo szczęścia i zręczności w pal-

cach, uda wam się również pozbiierać całą masę magicznych artefaktów znajdujących się na planszy i wzmocnić magiczną siłę bohaterów. Fargus zacznie rzucać iskrzącymi maczugami. Nikki uzyska niesamowita moc wysyłania kul ognia czy równie zabójczą chmurę zielonej energii. Po uderzeniu niektóre stwory zaczną się śmiesznie rozrywać jak baloniki, po których można sobie poskakać. Oczywiście wszystko ubrane jest w miłe dla ucha dźwięki i ciekawą muzykę. Przy tym gierka nie jest specjalnie trudna, a frajda jest naprawdę mnóstwo. Najlepiej zresztą, abyście sami przekonali się o czym mówię, bo naprawdę warto.

Nazwa Programu: Pandemonium 2
Producent: Crystal Dynamics

Zupełnie Nowe!

AIR WARRIOR III

Tę zimę czeka wszystkich miłośników powietrznych symulacji prawdziwa uczta. Z gniazda firmy Interactive Magic powoli wychłupa się Air Warriors III, sequel znanego symulatora Air Warriors II. Według zapowiedzi trójka będzie wykorzystywać Microsoft's Direct 3D, ały gracze mogli w pełni zasmakować możliwości swoich akceleratorów 3D. Air Warriors III całkowicie przejmie spuściznę po swoim poprzedniku, ponieważ oprócz zupełnie nowych misji będzie można przypomnieć sobie wszystkie, które zawierala dwójka. W sumie do zabawy będzie dostępnych ponad 450 misji oraz sześć zupełnie nowych kampanii. Dostępny sprzęt również nieco uległ zmianie, czterdzieści latujących maszyn w tym cztery nowości powinny zadecydować każdego zapaleńca podniebnych przestępstw. Na koniec dodam, że na pewno będzie z kim walczyć, gdyż przeciwnicy zostali ubardzeni nieco lepszą inteligencją, na pewno nie będą przypominać kaczek czekających na porcję śrutu.

WARBIRDS 2.0 I FIGHTER OPS

WarBirds 2.0 jest swoistym upgrade'em do popularnego „powietrznego” symulatora WorldWar II. Jego możliwości będzie można przezbadać tylko za pośrednictwem Internetu. Dlaczego? Doz ładujemy www.imagonline.com! WB 2.0 uruchamiany i klikamy na „online”. W ten sposób możemy zmierzyć naszą siłę z setkami takich jak my pilotów, poprzez Internet. Przed dołączeniem się do rozrywki, można w celach edukacyjnych pobaczyć sobie pilotaż i sterowanie na jednym z 30 powietrznych pojazdów znanych z WorldWar II. Tak więc WarBird zapewnia doskonałą zabawę i umożliwia sprawdzenie swych pilotażowych umiejętności z graczami z całego świata. Jej poziom może być dla co poniektórych zbyt wysoki, dlatego iMagine Online stworzyła Fighter Ops dla mniej doświadczonych w powietrznych symulacjach graczy. Zasady i możliwości są te same jak w przypadku WarBirds 2.0, z tą różnicą, że Fighter Ops jest znacznie prostszy i łatwiejszy w obsłudze.

WAR INC.

Przed nami kolejny RTS i kolejna wojna do wygrania. Tym razem rzecz się będzie działa w 21 wieku, kiedy prywatne siły obronne przeobraziły się w potężne armie będące pod kontrolą różnych korporacji. Gracz wcieli się w przywódcę jednej z nich i będzie zarządzał pracami badawczymi, produkcją, strategią i taktyką walki. Zadania będą polegały na produkowaniu nowych broni, projektowaniu maszyn wojennych, budowaniu baz oraz utrudnianiu życia swoim przeciwnikom.

WIĘCEJ DARK COLONY!

Take Two Europe ogłasza wydanie nowego dodatku dla fanów Dark Colony: Council War to tytuł zestawu dodatkowych misji do tej tak młodej, a już prawie legendarnej gry. W



lutowym numerze za przeczytanie obsernejszą relację na ten temat. Teraz już możemy zdradzić Wam, że szykuje się spora ilość nowych misji i nowe jednostki dla obu stron konfliktu. Zależy się na to, że znowu będziemy musieli bronić Marsa przed przebrzydłymi slugusami Obcych albo być może Bardziej Zaawansowaną w Rozwoju Rasą dolożymy tym rachtycznym i anemicznym dzwoniom stworom z Błękitnej Planety.



UWAGA: KONKURSY!!!

Od dziś konkursy rozgrywane są na nowych zasadach. Otóż każdy, kto nadsyła odpowiedź na zadane pytania, może na kartce pocztowej zaznaczyć... jaką grę chce otrzymać w nagrodę! (tzn. grę, która była recenzowana w tym numerze CDA, w którym został ogłoszony dany konkurs). To nie wszystko! Ponadto wśród tych wszystkich, którzy nadeszły nam odpowiedzi, będą co miesiąc losowane TRZY roczne prenumeraty CDA! A już wkrótce, oprócz gier i prenumerat, w puli nagród znajdują się cenne nagrody rzeczowe (co powiecie na np. konsolę PSX albo akcelerator grafiki - wedle woli...). Szczegóły w następnym numerze CDA (gdzie znajdziecie też rozwiązania kilku konkursów, ogłoszonych jeszcze w 1997 roku).

A teraz pora na pytania.

Konkurs nr 1

Na podstawie których książek (podać autora) zrealizowano gry: Blade Runner i Ubik?

Konkurs nr 2

Jaka firma stworzyła grę: Test Drive 4.

Konkurs nr 3

Podaj aktualną objętość i nakład CDA (trudne, prawda?).

Konkurs nr 4

Wymień przynajmniej trzy gry zrealizowane w 3D, w których głównym bohaterem jest kobieta.

Odpowiedzi nadsyłajcie na kartkach pocztowych do dnia 10.02.1998.

Ufok i roboty dwa

Scenariusz gier z przedstawicielem pozaziemskiej cywilizacji w roli głównej nie odbiega zasadniczo od kolejnych części Obcych czy Predatorów. Na tym olekającym różnymi ustrojowymi plynami nie bardzo mile wypróżniała się opisywana jakiś rok temu gra Gubble. Owszem, mieliśmy tam ufoka, ale z kompletnym ZEREM przemocy. Nic, jeśli nie liczyć śrubokręta do odkręcania śrubek i młotka do wyciągania gwoździ - nawet ma-

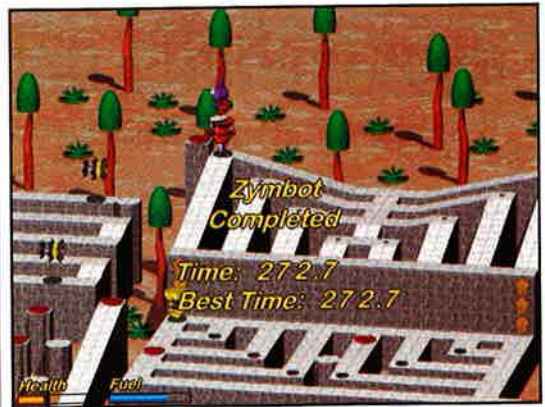


lutkiego granatu. A jeśli ktoś myślał, że uda mu się chociaż wbić we wrogów wkrętaka lub dać po głowie młotkiem, to się srodze zawiodł. Jak brak przemocy, to na całego. Mimo to gra potrafiła wciągnąć. Na szczęście (niestety, au, co! foma to, przecież jest na szczęście, puszczaj palca) główne założenia nie zostały w drugiej części zmienione i nadal można przy niej posadzić dowolnie małego miłośnika bez obawy o zgubny wpływ gry na jego psychikę. No chyba, że zacznie nam później wykrecić wszystkie śrubki w mieszkaniu... ale nie ma przecież rzeczy doskonałych, a lepsze to niż wrzaski duszonego kotka (AaaaaaU, co chcesz od kota, przecież miauczy, jak go się przytula, nie miałem na myśli prawdziwego duszenia)

MCDRIVE

Nasz główny bohater, Gubble D. Gleep, troszeczkę od swych ostatnich przygód podrosł, przez co stracił uprawnienia przysługujące najmłodszemu. Odbija się to przede wszystkim na jego sposobie poruszania się. Koniec ze znanym z poprzedniej części latającym ja-

kiem. Teraz trzeba już chodzić na własnych nogach. Nie jest to jednak tak duża wada, jak by się mogło z początku wydawać - po co chodzić, skoro



można siedzieć, ktoś mógłby całkiem przytomnie zauważyć - bo dzięki pozbyciu się Śniadaniowego Środka Lokomocji może się schylać, unikając w ten sposób nisko przelatują-

ciągając gwoździe. Nic gołymi rękami oczywiście, od czego bowiem narzędzie? A w tej materii także zanoszą się na parę zmian. Po pierwsze narzędzi będzie znacznie więcej niż w



cych robotów. Latanie, dzięki Napleco-wemu Generatorowi Antygravitacyjnemu także nie sprawia kłopotów, trzeba jedynie uważać na wyczerpujące się zasoby energetyczne NGA. Cel całej gry pozostał oczywiście niezmienny: na każdym z

zymbotów (tak autorzy nazywają poziomy) trzeba powykręcać wszelkie śrubki, nakrętki, powy-

części pierwszej. A skoro więcej, to muszą się gdzieś pomieścić - dlatego też koniec z planszami zajmującymi tylko jeden ekran. Dzięki płynnemu scrollin-gowi mogą być naprawszanie wymiarów gadżetów się na nich znajdujących. Znosi się więc na kolejną porcję bezkrawej rozrywki dla szarych komórek, niekoniecznie zresztą tylko tych najmłodszych (co teraz zadowolony, ty... AaaU, wielki, wspaniały i nieomylny...)

zymbotów (tak autorzy nazywają poziomy) trzeba powykręcać wszelkie śrubki, nakrętki, powy-



Nazwa Programu: Gubble II
Producent: Actual Entertainment

Nowe spojrzenie na ściganki?

Ignition

Pierwszą z gier, dla jakiej usiadłem nad klawiaturą Peceta był Grand Prix (czy ktoś jeszcze ją pamięta?). Od tego czasu minęło parę lat, ja jednak nadal darzę sentymentem gry, w których mogą się wcielić w demona szybkości. Niedawno trafiła w moje drżące z niecierpliwości łapki gra IGNITION, firmowana przez VIRGIN. Firmy nie trzeba zachwalać, grę należy. Fanów metalowych bolldów, pod maską których uwieczono setki mechanicznych rumaków, trzeba tu od razu uprzedzić, że nieco się zawiodą. Jest to bowiem w gruncie rzeczy niezwykle wciągająca zręcznościówka. Mamy do wyboru kilka samochodzików (między innymi garbuska, samochód policyjny lub szkolny autobus lub monstertruck - szczególnie ten ostatni jest efektowny - duuuuży i zły. Dostępny jednak dopiero po zaliczeniu Ligi Nowicjuszy), różniących się między sobą przyspieszeniem, maksymalną prędkością, turbodoładowaniem oraz przyczepnością. Dzięki temu mamy sporą różnorodność dostępnej nam uciechy - zachowania samochodów w tych samych sytuacjach i na tych samych trasach są skrajnie odmienne i dzięki temu nawet kilkakrotne pokonywanie tych samych tras nie jest nudzące - przeciwnie, dostarcza nam coraz to nowych wrażeń.

ANAKHA

Na szosie niekoniecznie musimy być dżentelmenami - jeśli ktoś włączy nam w drogę, możemy go z niej zepchnąć choćby w przepaść. Zabawę możemy rozgrywać po sieci przeciwko pięciu współzawodnikom, we dwóch na podzielonym ekranie lub w pojedynkę przeciwko komputerowi. Do wyboru konkurencje:



pojedynczy wyścig, mistrzostwa, jazda na czas lub eliminacje. Ten ostatni tryb wyścigu polega na tym, że po każdym okrążeniu samochód będący na ostatnim miejscu odpada z wyścigu, aż do czasu pozostania tylko jednego zawodnika. W opcjach można ustawić poziom trudności, włączyć lub wyłączyć przeszkody oraz „ghost car”, zdefiniować klawisze według własnego uznania oraz dostosować opcje graficzne do możliwości swojej maszyny. Kiedy już ze wszystkiego jesteśmy zadowoleni, rozpoczynamy wyścig.

A wyścig prezentuje się bardzo ładnie. Gra chodzi w rozdzielczościach od 320x200 do 800x600, przy czym już ta pierwsza daje bardzo ładne efekty i nie odrzuca od monitora. Niezwykle urokliwe są trasy, po jakich będziemy się ścigać. Rzecz



zresztą nie tylko w uroku - każda z nich ma inną przyczepność, temperaturę nawierzchni itp. - co oczywiście powoduje, że ten sam wóz zachowuje się inaczej w tropikach, inaczej zaś wśród śniegów. I tak mamy wyścig terenowy (Moosejaw Falls), gonitwę po kanionach (Gold Rush) albo pośród serpentyn i fal na Snake Island, i jeszcze kilka innych. Ciekawe jest ustawienie kamery - nie mamy tu typowego dla większości ścigalek widoku z kabiny i nie patrzymy na tor pionowo z góry - kamera płynnie podąża za nami - co dodaje widokom uroku. Trzeba przyznać że torry zostały skonstruowane naprawdę widowiskowo, zarówno pod względem wizualnym jak i praktycznym. Można zepchnąć przeciwnika w przepaść - ścigając się z nim na krawędzi - lub wpakować go prosto pod koła nadjeżdżającego pociągu. Jednak jakkolwiek (nasz!) wypadek kończy się magicznym powrotem na tor, ceną za błąd jest jedynie strata czasu. Podczas wyścigu od czasu do czasu możemy użyć turbo, aby jeszcze bardziej przyspieszyć jazdę. Czasami można też znaleźć bardzo przydatny skrót, dzięki któremu zaoszczędzimy cenne sekundy - skrótów jednak są zazwyczaj ukryte i, aby je odszukać, trzeba użyć szarej substancji, jaką natura umieściła pomiędzy uszami każdego (podobno!) z nas. Na kompaktce w formacie audio nagranych jest kilka bardzo miłych muzyczek, utrzymanych w konwencji techno.

W sumie gra może okazać się świetnym nabytkiem dla tych wszystkich, którym nie zależy na wyścigach po idealnie odtworzonym rzeczywistym torze w samochodzie o parametrach odpowiadającym prawdziwym danym technicznym jakiegoś bolidu, ale po prostu lubią dobrą zabawę i szukają w grze relaksu a nie skomplikowanej symulacji.

Plusy:

- dobra grafika
- ciekawe ujęcia kamer
- duża dynamika i grywalność

Minusy:

- stosunkowo niski realizm jazdy
- muzyka - tylko na SB 16 i lepsze odmiany SB (oraz kompatybilne); nie dotyczy się to efektów dźwiękowych

Ocena:

7



U-ACTION		Producent: Virgin
Wymagania: Pentium; 8MB RAM, CDx2, Dos/Win 95		Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766
Internet: http://www.vie.co.uk		



Mistrz kierownicy ucieka

TOCA Touring Car

Niewiele wody upłynęło, a przedstawiany w zapowiedziach superhit wyścigowy o jasno brzmiącej nazwie Toca Touring Car Championship trafił pod strzechy. Tym razem posiadacze maszynek powszechnie zwanych pecetami nie musieli zgrzytać zębami w bezsilnej złości, gdy na PlayStation pojawiła się kolejna gra. Codemasters potraktował posiadaczy komputerów osobistych równie poważnie, jak właścicieli konsol. Co prawda taka sytuacja nie wynika jedynie z dobrej woli firmy (po prostu PC wreszcie zaczyna służyć do gry, dorównując możliwościom PlayStation, Sega Saturn czy Nintendo 64), jednak dla nas najważniejsze jest, że świeże, zupełnie odjazdowe gry nie są konwersją konsolowych przebojów. Zazwyczaj bowiem, to co zapierało dech w piersi na ekranie telewizora, ledwo podobało się na PC. Przede wszystkim działa się tak dlatego, że programiści brali pod uwagę jedynie wymagania i możliwości PlayStation, Sega Saturn czy Nintendo 64. Konsola miała olbrzymią przewagę, dopóki w jej trzewiach drzemato kilka procesorów (każdy zajmował się czymś innym), a w PC dusił się jeden „przepracowany” procesorek. Kiedy wreszcie w „pecku” pojawiły się karty, które działając w podobny sposób, odciążyły procesor, zamknięte naглуcho drzwi stanęły otworem. Komputer z narzędzia do pracy, mógł wreszcie przekształcić się w uniwersalne urządzenie mogące też w pełni posłużyć zabawie. Gdy pomyślę sobie, że niedawno mój komputer dysponował 4 MB pamięci operacyjnej, ogarnia mnie zdziwienie. Obecnie karta graficzna z czteromegową pamięcią nie jest niczym specjalnym. Akcelerator również ma swoje cztery mega i już robi nam się osiem, a o pamięci operacyjnej nawet nie wspomnieliśmy. Oczywiście „nie samą pamięcią komputer żyje”, ale to już zupełnie inna historia, chociaż równie ciekawa i obrazowa.

CZARNY IWAN

Premiera gry TOCA odbyła się w połowie listopada 97. Ponieważ jednak wciąż powstają nowe „superprodukcie” reklamowane w ten sposób jakby były ostatecznym, najlepszym z możliwych produktów w danej kategorii, warto dowiedzieć się czegoś więcej, zanim zdecydujemy się na zakup. Tendencja ta szczególnie wyraźna jest właśnie na

przykładzie „samochodówek”, gdzie gier jest bardzo dużo, a praktycznie co kilka tygodni(!) pojawia się nowy hit. W zasadzie niemal automatycznie zakładam, że gra optymalizowana pod 3Dfx będzie lepsza (przede wszystkim lepiej będzie wyglądać), od gry, która nie współpracuje z dopalaczem (osobną kwestią pozostaje, jak dużo ludzi ma takie чудо). Osobiście nie podoba mi się jednak, że niektóre gry są dostępne jedynie



dla posiadaczy akceleratora graficznego (np. Turok). Dobrym przykładem przeciwnej tendencji będzie tu Myth. Gra wygląda po prostu świetnie, jeżeli jednak ktoś ma 3Dfx, będzie miał więcej i to jest w porządku. TOCA została zarezerwowana wyłącznie dla dysponentów 3Dfx. Oczywiście niezadługo akcelerator będzie tak pospolity jak napęd CD ROM, jednak za te kilka(naście) miesięcy TOCA już dawno zostanie

zdezonizowana. Szkoda trochę, że zdecydowana większość grających, nie posiadająca obecnie dopalacza, obejdzie się smakiem.

Nie można jednak zaprzeczyć, że to co dostaliśmy wygląda wspaniale. Zarówno bolidy (w zasadzie jest to termin zarezerwowany dla F1, jednak rakiety w TOCA niewiele im ustępują), trasy oraz grywalność, dostarczą tego samego rodzaju przeżyć, których może doznać jedynie facet zamknięty w metalowej klatce pędzącej po zboczu Mount Everest. W



Na dole: Sekwencje filmowe dają przedsmak orgii na trasie. Swoją drogą są realizowane naprawdę perfekcyjnie.



PALETA MASZYN DOSTĘPNYCH NA POCZĄTKU GRY



zacinający deszcz, śnieg, uzależniony od kierunku wiatru), nie wspominam już o zabawie na ostrych zakrętach, gdzie nie wystarczy puścić gaz i nacisnąć odpowiedni klawisz kierunku. Oczywiście takie bajery jak buksowanie kół czy długa droga hamowania przy maksymalnej prędkości są

standardem. Co prawda przeoczono



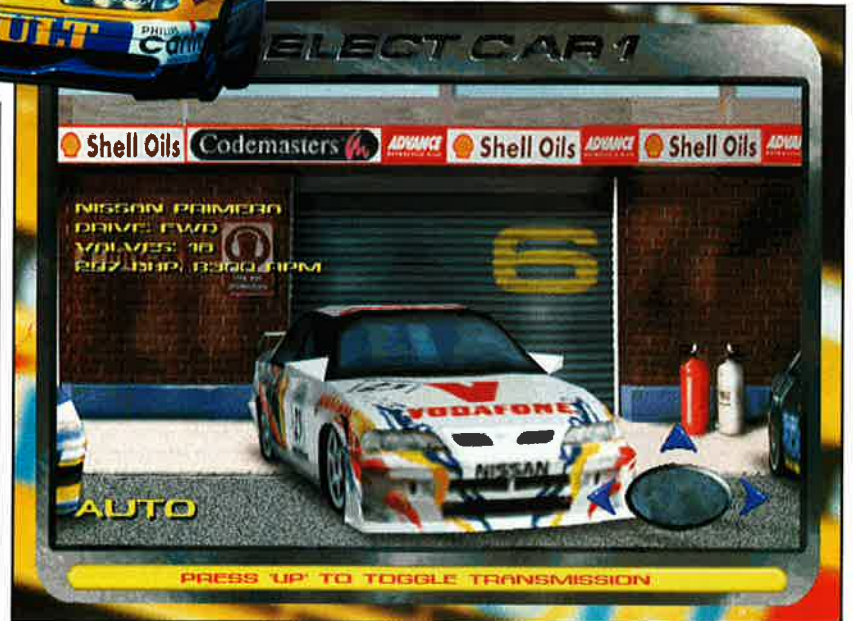
fakt, że przy prędkości 150 km/h czołowe zderzenie z autem jadącym z

(co mimo, że możliwe, raczej się nie zdarza). Ponadto chętkę na rozpychanie i hamowanie na zderzakach przeciwników ograniczają rozdzielane hojną ręką punkty karne (w zależności od „niebezpieczeństwa jazdy” może być ich od 3 do 6, przy czym 6 oznacza dyskwalifikację). W grze

moim przekonaniu największą zaletą gry jest właśnie grywalność. Oczywiście składa się na nią kilka innych czynników, jednak właśnie ten efekt to maksimum radości. Muszę jednak zwrócić uwagę, że w przeciwieństwie do konkurencji, TOCA oferuje graczom nieco inny rodzaj rozrywki, a mianowicie zupełną REALNOŚĆ. Jak dla mnie właściwie każda dotychczasowa gra miała jakieś „bajkowe elementy”. Kilkunastometrowe loty podczas rajdu po wąskich, „grząskich” i wyboistych trasach w dżungli (Sega Rally Championship) czy podłoże niczym szklana tafła w Screamerze 2. Nie mówię o sceneriach, ale właśnie o symulacji jazdy, czyli zachowaniu się auta na zakrętach, podczas nagłego hamowania itp. lub różnicy w prowadzeniu w zależności od podłoża. Jak do tej pory najlepsze odwzorowanie prawdziwego zachowania pojazdu poczułem w International Rally Championship (I w F1 '97, ale ponieważ nie jestem kierowcą formuły, trudno ocenić „realność”), a najmniej pozytywnych wibracji towarzyszyło przejeżdżce



Po prawej: Prawdziwie odlotowego wyglądu auto nabiera dopiero, gdy do pracy włączy się 3Dfx.



Warunki punktacji

Runda	Trasa	Punkty
Rounds 1&2	Donington Park Grand Prix	20
Rounds 3&4	Silverstone International	40
Rounds 5&6	Thruxton	60
Rounds 7&8	Brands Hatch Indy	80
Rounds 9&10	Oulton Park Fosters	100
Rounds 11&12	Donington Park Short	120
Rounds 13&14	Croft	140
Rounds 15&16	Knockhill	160
Rounds 17&18	Snetterton	180
Rounds 19&20	Thruxton	200
Rounds 21&22	Brands Hatch Indy	220
Rounds 23&24	Silverstone International	240

(każdy pkt. powyżej może dać zwycięstwo (w zależności od zdobyczy punktowych przeciwników))

obowiązuje cały system punktacji (spójrz ramka), gdzie suma punktów umożliwi zdobycie mistrzostwa (Championship).

Auto jest bardzo czułe na najmniejszy błąd. Wystarczy nieco zbyt szybko wjechać w zakręt i ciut za mocno zakręcić kierownicą, aby poznać smak porażki. Prawdę powiedziawszy, możemy nieco zmienić tę przypadłość (czytaj realność) i obniżyć „czułość” jazdy. Wystarczy sięgnąć do opcji. Co prawda nie możemy poprawić, zupełnie zmienić własności jezdnych naszego wózka, tak jak to było choćby w International Rally Championship czy X Car, jednak jakoś nie

w X CAR Experimental Racing. Obecnie mam nowego faworyta. W TOCA auto zachowuje się zupełnie odmiennie w zależności od warunków atmosferycznych (sześć rodzajów pogody plus efekty świetlne np. pioruny czy odmiennie

naprzeciw nie kończy się jedynie utratą zderzaka czy maski, ale jest to wyjątkowa sytuacja. Po pierwsze to nie Destruction Derby, a po drugie musielibyśmy jechać w złym kierunku





odczuwa się specjalnie braku takich możliwości. Być może dlatego, że gra jest naprawdę trudna i wymaga wielu godzin ćwiczeń (nawet na Easy nie jest lekko), aby nabrać wprawy i osiągnąć punktowane miejsce.

Nieprzypadkowo TOCA jest oficjalną grą na RAC British Touring Car Championship. Jako przeciwników mamy najlepszych kierowców świata oraz całą paletę liczących się teamów. Warto zwrócić uwagę, że tak jak w rzeczywistości najlepsze wyniki w tabeli ma Renault. Oczywiście ścigamy się na



prawdziwych, to znaczy istniejących w rzeczywistości torach (dziewięć tras i bonusowa). Mam tu pewne, minimalne, zastrzeżenie. Tory wydają się być odrobinę za ubogie. Oczywiście nie żądam zaraz gęstej dżungli, rwących potoków i huśtających się na lianach małp. Jeżeli jednak ktoś spodziewa się przeżyć w stylu International Rally Championship, gdzie można było wjechać między zakopane w śniegu chaty, to muszę Was rozczarować. Jak realność, to realność. Trasy owszem, ładne, jest nawet kupka widzów od czasu do czasu i jakieś trybuny, poza tym nieskończony dywan trawy i błękitno-białe barierki. Na pocieszenie dostaliśmy „gumowe” pacholki, które można porozysłać celnym uderzeniem kola na całą trasę. Nie zabraknie również plasz, które rozlecą się na kawałki, gdy w nie porządnie przywalić. Bardzo często będziemy mieli okazję obserwować śmigające w powietrzu samoloty. Odrobiny efektów dźwiękowo-wizualnych można się także spodziewać, gdy auto wypadnie z trasy i zakopie się w piachu (niemal czuje się go w zębach).

Nie można zapominać o pogodzie, oprócz potężnych efektów w stylu walących się z nieba piorunów i ton wody, nie zapomniano nawet o odbiciu aut w nawierzchni, refleksów światła przebijających się przez kurtynę wodną czy mgiełce wodnego kurzu wokół kół. Pamiętajcie również, że wciąż słyszycie ryk silnika, jęk hamulców i tym podobne efekty, które zagłusza rytmiczna, „wyścigowa” muzyka.

Samochodów jest dziesięć, w tym dwa ukryte, czekające na wybrańców,



którzy nie polamią sobie zębów i felg w trakcie wyścigów. Nie będę już wspominał o wyglądzie tych wehikułów, bo to jest po prostu perfekcja, warto jednak wspomnieć, że każdy wóz zachowuje się na trasie nieco inaczej, co jest wielkim plusem TOCA. Podczas kolizji może się zdarzyć, że stracimy szybę, zderzak, maskę. Można również zdeformować wóz znacznie poważniej. Będzie wyglądał wtedy, jakby wpadł pod pociąg. Takie zabawy mijają się z celem, bo automatycznie oznaczają przegraną. Cztery sposoby obserwacji własnych zmagani w zupełności wystarczają, by napawać się jazdą.

TOCA Touring Car Championship jest jedną z lepszych symulacji, które ostatnio powstały. Wysokie wymagania wobec „kierowców” czynią zabawę naprawdę emocjonującą. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest odgrzany pomysł gry we dwoje na jednym komputerze (dzielony obraz). Oczywiście możemy również zagrać, korzystając z IPX, Internetu czy modemu.

TOCA spodoba się przede wszystkim osobom poszukującym mocnych wrażeń, które towarzyszą prawdziwym rajdom. W zasadzie jest to sama jazda, dla dość wąskiego grona odbiorców, którym to odpowiada. Zarazem jest to przestroga, bo jeżeli lubicie kraksy, dużo „zamieszania” itd, lepiej poczekajcie na Test Drive 4 czy gorący Ultim@te Race. TOCA to raczej czysta symulacja rajdu w świetnej oprawie wizualnej. Poza tym to tylko oczka i inne zmysły cieszyć, zapraszam!

Punktacja pozycji w wyścigu:

1 p.	15 pkt.	2 p.	12 pkt.
3 p.	10 pkt.	4 p.	8 pkt.
5 p.	6 pkt.	6 p.	5 pkt.
7 p.	4 pkt.	8 p.	3 pkt.
9 p.	2 pkt.	10 p.	1pkt.

Aby wygrać w Championship, konieczne jest zdobycie określonej liczby punktów (24 rejsy na dziewięciu trasach). Tras jest dwanaście, więc dopuszczono porażkę na kilku etapach (choćby drastycznie zmniejsza to nasze szanse). Powyżej umieszczono tabelkę, gdzie liczba punktów oznacza kwalifikację, konieczny postęp dający szansę na zwycięstwo.

Po lewej u góry:
Uwaga! Każda kraksa to punkty karne!

Plusy:

- bardzo dopracowane wozy
- dobre odwzorowanie jazdy prawdziwym samochodem
- dużo świetnych efektów wizualnych
- przyjazny interfejs użytkownika, duża ilość opcji
- dobra muzyka
- sporo tras i samochodów
- odmienne zachowanie na trasie poszczególnych wozów

Minusy:

- zbyt jednolite trasy

Ocena:

7



Wymagania: Pentium 133, 16MB RAM, CDx2, Win 95, 3Dfx	Producent: Codemasters
Internet: http://www.codemasters.com	Dystrybutor: Mirage tel. (022) 6179321



**MARK
SOFT**

MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel.: (0-22) 663-93-90,
fax: (0-22) 663-92-98
e-mail: marksoft@polbox.pl
http://www.marksoft.com.pl
Zapraszamy do internetowego
sklepu firmy HBZ
http://www.hbz.com.pl

FLYING CORPS GOLD POKONAŁ PODNIEBNYCH KONKURENTÓW CZY JESTEŚ GOTÓW ZROBIĆ TO SAMO?

- obsługa kart 3Dfx
- nowe opeje i możliwości
- większy realizm - widać np. dym z karabinów
- udoskonalona sztuczna inteligencja przeciwników
- animacje są odtwarzane z szybkością do 30 klatek/s
- można pomalować swoje samoloty w dowolne barwy
- pełny edytor misji dla Windows 95 - gotowe można umieszczać w internecie
- niesamowita „szybka i „gładka” grafika w milionach kolorów, wykorzystująca Direct X
- możliwość gry z komputerem oraz z innym graczem, także za pośrednictwem sieci, internetu lub łącza szeregowego (do 8 osób)

przedstawia **A** gry

empire
INTERACTIVE

Combat CHESS

Combat CHESS

w rozgrywce szachowej biorą udział żywe postacie

- do wyboru grafika 3D lub 2D
- kilka stopni trudności - od amatora do mistrza
- 16-bitowy dźwięk znakomicie oddający atmosferę gry
- możliwość gry z komputerem oraz z innym graczem za pośrednictwem sieci, internetu lub łącza szeregowego
- 32-bitowy engine napisany przez najlepszych światowych programistów, zgodnie ze standardami Grand Master
- ponad 600 animowanych sekwencji stworzonych przez Mindseye, czołową firmę zajmującą się animacją dla filmu i telewizji

Napoleon in Russia Prelude to Waterloo



Dwa najnowsze programy ze sławnej Serii BattleGround, będącej ponadczasową serią strategicznych gier pod Windows®, doskonałym mariażem epicko-wojennym, produktem rewolucyjnym technologicznie. System do prowadzenia walki 3D BattleView™ służy graczowi możliwość wcielenia się w żołnierza, walczącego na pierwszej linii. Jednocześnie system 2D renderuje strategiczne tło pola walki, aby rzetelnie pomagać w dowodzeniu armią. Wiele dbałość o szczegóły, wspaniała kolorowa grafika, widoki 2D i 3D. Wiele wstawek filmowych obrazujących zachowanie się armii sprawia, że rozgrywka staje się prawdziwie multimedialna.

- **uniwersalność** - dowodzisz wybranymi oddziałami. Przejmij dowodzenie nad częścią albo całą armią. Rozgrywaj batalie lub poszczególne scenariusze.
- **grywalność** - bezproblemowe sterowanie. Pomoc indeksowa typu On-Line. Wyżwanie - w programie zostały wykorzystane najnowsze zdobycze w dziedzinie sztucznej inteligencji. Można grać z przeciwnikiem używając modemu, portu szeregowego lub poczty internetowej. Zmienny system dowodzenia umożliwia dowodzenie całą lub tylko częścią swojej armii.
- **realizm** - niezrównana historyczna dokładność i atmosfera, dokładne mapy, sekwencje wideo i efekty dźwiękowe, autentyczne monitory oraz ekwipunek. Ruchy pułków z dokładnością do 100 metrów.

Jowisz atakuje!

Conquest Earth

Już niedługo się zacznie... Sonda Galileo już wkrótce dotrze do Jowisza i przekaże głodnym wiedzy naukowcom informacje o tej pozornie martwej planecie. Piszę „pozornie”, bo wiem, że tam na Jowiszu jest życie - może niepodobne do naszego, ale jest [prorok, czy co? - Smuggler]. Ciekawi mnie tylko, co się stanie, gdy coś z innego świata trafi do nich. Może wybuchnąć jakaś epidemia, może ktoś z nich uzna to za znak z niebios do działania.

MARCIN SERKIES

Miejmy nadzieję, że te prognozy się nie sprawdzą, bo mogło być potem niewesoło. Autorzy nowego RTSa uznali, że upadek wysłanej z ziemi sondy w jakimś obszarze Jowisza (przyjmijmy, że zamieszkanego przez jakieś gazowe istoty) wywoła epidemii dziwniej, bardzo śmiertelnej choroby. Jowiszanie stwierdzą, zgodnie z najlepszymi zasadami ziemskiej polityki, że sonda wysłana z trzeciej planety od Słońca jest tym samym wypowiedzeniem wojny. Błyskawicznie ustalają „prawo ludobójstwa”, na podstawie którego mieszkańcy trzeciej

planety mają zostać wyniszczeni, a ich planeta skolonizowana, nawet pomimo swojej paskudnej i trującej, bo opartej na tlenie, atmosfery i małej odległości od Słońca. Potem pozostaje im tylko uzbroić się, obmyśleć jakiś plan i uderzyć. Tak też zresztą robią. Atakują Ziemię, zaczynają przekształcać jej atmosferę na siarczaną. I tak to jakoś jest. Drogi Graczu, że znowu o pomoc jesteś proszony ty. Czy to aby poprowadzić atak na Ziemię, czy to, żeby go powstrzymać. Jeśli zgodzisz się pomóc, pozostaje Ci tylko zainstalować Conquest Earth na dysk, co niestety wymaga ponad 200 Mb wolnego miejsca. Zapewniam jednak, że warto się pomęczyć i znaleźć tyle wolnej przestrzeni.

A dlaczego? Oj - z wielu powodów. Zaczęć może od początku, czyli intra, które normalnie zwala z nóg. Idealnie połączona komputerowa animacja z makietami i scenami z żywymi aktorami. Gdybym nie wiedział o tym wcześniej, nawet bym się nie zorientował. Ale intro intrem, przechodzę do spraw ważniejszych, czyli samej gry. A właściwie powinienem powiedzieć: do gier. Ku takiemu stwierdzeniu skłania mnie po prostu różnica między grą pełną i zubożoną, a także między grą Ludźmi i Jowiszanami. Tak tak, te strony mocno się między sobą różnią. Ludzie jak ludzie: mają



żołnierzy, czołgi helikoptery i satelity. Są u siebie i walczą o swoje rodziny. Za to druga strona różni się diametralnie. Jowiszanie, którzy potrafią zmieniać stan skupienia swojego ciała oraz kształt, potrafią też łączyć się w celu stworzenia



większych budowli czy pojazdów. Oni szukają tu zemsty za swoje rodziny. Czyli jak widać obie strony mają jasno postawiony cel: „zniszczyć wroga” i sporą motywację do takich działań, a poza tym wszystko jest inne. Nawet panele sterujące wyglądają inaczej - praktycznie wszystkie. A trochę ich jest. W grze zubożonej tylko trzy. Pierwszy przy briefing, drugi podczas samej gry i trzeci na zakończenie misji. Niby standard, normalny RTS, prawda? Jeśli tak, to proponuję grę pełną, gdzie do zwykłej RTSowej mlócki dochodzą jeszcze elementy ekonomiczne i strategiczne. I to na skalę globalną, bo to gracz jest głównodowodzącym. On rozkazuje, co i gdzie ma być produkowane, wysyłane itp. To on kieruje jednostkami wojskowymi w skali ogólnej jak i podczas konkretnej bitwy.

W czasie trwania kampanii doświadczenie zdobywa nie tylko gracz. Wojska przez niego dowodzone również. Dysponowanie oddziałami, które śmiało można uważać za elitarne, jest bardzo wygodne i (z tego co wiem) to Conquest Earth jest RTSem, w którym ta sprawa jest najlepiej rozwiązana. Bardzo mi się również spodobał sposób realizacji bitew. Otóż nie zostały one zdefiniowane wcześniej. Komputer po prostu kontroluje wszystko na bieżąco i w zależności od panujących okoliczności i warunków - generuje daną bitwę. Nie dotyczy to oczywiście gry zubożonej, bo tam trzeba wykonywać narzucone zadania. Oparty na sieciach neuronowych (co ostatnio jest modne) algorytm sztucznej inteligencji radzi sobie całkiem nieźle. Oczywiście, jak na porządną grę przystało, możemy zatrudnić kogoś znajomego do gry w sieci, co szczerze polecam.

Na dole:
Sam jeden w takim tłumie...
kamikaze?





Niektórych pewnie interesuje sam rdzeń gry, czyli właściwy RTS. No i mają rację, bo jest czym się interesować. Nawet maniakalni wrogowie RTSów powinni zaprzestać pikiety Westwood Studios i rzucić okiem na tę grę, żeby dostrzec postęp. Postęp jaki nieustannie wdziera się w nasze życie. Po Conqueście po prostu widać, że robiony był w 1997 roku. Przede wszystkim dostępna tylko wysoka rozdzielczość i to w 65 tysiącach (dokładnie 65.536) kolorów. Efekt jest doskonały, szczególnie że grafika jest naprawdę ładna. Widać po niej, że graficy spędzili naprawdę dużo czasu nad komputerami i makietami (bo tych również używano). Żeby zwiększyć jeszcze apetyt, dodam, że cały teren nie jest złożony z klocków, tylko jest jedną bitmapą, która prezentuje się naprawdę świetnie. Jednostki wprawdzie również są bitmapowe, ale za to świetnie animowane i całkiem duże. Wspaniale wygląda np. oddział ludzi szturmujący generator wroga pod ostrzałem. Biegają, krzyczą, nie zważają na padających kolegów. Może trochę przesadziłem, ale naprawdę padają i to każdy w inny sposób. Różnią się między sobą szczegółami mundurów, są rozgadani i to jest po prostu piękne. Jeszcze tylko do tego dorzucić dobry dźwięk i mamy... pełny odlot. A w tle pogrywa sobie spokojnie Eat Static.

czyli przyjemna dla ucha, czasami rytmiczna muzyka. Do tego wszystkie odgłosy dochodzą z odpowiedniego kierunku i z odpowiednią głośnością. DDI zatrudniło naprawdę dobrych dźwiękowców przy realizacji Conquesta - bez dwóch zdań!

Na koniec wspomnę jeszcze o jednej, bardzo ważnej rzeczy, która różni Conquesta od innych RTSów. Nie chodzi mi tu o możliwość przejścia kontroli nad jakąś jednostką, bo to nic wielkiego. W konkurencyjnych grach możemy co najwyżej danej jednostce kazać wartować czy atakować. Tu mamy po trzy tryby ataku i obrony. Atakując możemy wybrać, czy żołnierze



U góry: Rzut oka na swoją bazę oraz na wroga. Dzięki oknom podglądu nie uszkodzimy sobie wzroku.



mają atakować ślepo wybrany przez nas cel, czy mogą się ostrzeliwać w drodze do niego, a może mają strzelać kiedy chcą? Wybór jest podobny również

w wypadku obrony. Możemy wybrać tryb, w którym żołnierz stoi i zaczyna strzelać dopiero, gdy go zaatakują. W innym będzie stał na posterunku, ale słysząc jakąś strzelaninę, ruszy na pomoc. Ostatni tryb to ochrona wybranej jednostki. Bardzo przydatne, bo np. cenne jednostki mogą być osłaniane, i to aktywnie, przez mięso armatnie. Te wszystkie opcje bardzo poszerzają naszą swobodę manewru i pozwalają na wypróbowywanie jeszcze bardziej skomplikowanych strategii, z czego ucieszy się chyba każdy, kto lubi tego typu gry.

Do tego jeszcze powinna Was ucieszyć bardzo dobra instrukcja dołączana do gry. Wyjaśnione są w niej dokładnie wszystkie opcje, poza tym oferuje porady dla początkujących i częstuje historią wydarzeń widzianą oczami obu stron. No i mamy dwie płyty (na pierwszej to co się kopiuje na HDD i intro, a na drugiej głównie muzyka) w podwójnym pudełku. Potem trzeba już tylko wolnego czasu i można zagłębić się w konflikt z tymi złymi, kimkolwiek by oni nie byli.

Po lewej w głębi: Msja skończona.



- Plusy:**
- grafika/dźwięk
 - odczuwalne różnicowanie stron
 - grywalność
 - Intro
- Minusy:**
- ilość potrzebnego miejsca na HDD

Ocena:
8

	Producent: Data Design Interactive/Eidos
	Wymagania: Pentium 133, 16MB RAM, CDx4, Win 95
Internet: http://www.conquestearth.com	

Nexus w natarciu

Blade Runner

Kiedy za oknem prószy drobny śnieg, wczesny zmierzch rysuje brązowo-czerwone plomienie na zmarzniętej szybie, a długie cienie gasną razem z ostatnimi spojrzeniami bladego słońca, jest właśnie czas, by zanurzyć się w świecie, który wykreowali dla nas specjaliści z Westwood Studio i Virgin Interactive. Nieprzyjazna aura i starczyście mroź nie dotrze w ciemny kącik, gdzie tkwić będziemy pochyleni nad komputerem aż do wiosny. Pulsujący ekran, brama, która wywiedzie nas w przyszłość do Los Angeles roku 2018, cicho zamknie się nad nami, gdy zapadniemy w ciężkie, wilgotne opary zdegenerowanego miasta.

CZARNY IWAN

Blade Runner wylądował na moim biurku, mobilizując zastopowane póikulki do skonstruowania i wyartykułowania jednej myśli: „O kurcze!”. Z obłędem w oczach rozejrzałem się wokół i pieszczotliwie pogłaskałem błyszczące pudelko. Wciąż powtarzając „Moje! MOJE!” wyciągnąłem płytki i posadziłem je na honorowym miejscu w CD ROMie. Rozbiegane oczka skupiły się na monitorze a banda krasnali tańcząca i

Powyżej po prawej: Oprócz Replikantów zdarzają się drobne przyjemności. DL, choćby sładko wygotnianych kanałowych szczurów.

Po prawej: Kobieta, najlepszy przyjaciel Człowieka (Ray'a McCoya).



ugniatająca bucikami korę mojego mózgowia, umknęła z piskiem w inne rejony. Fala spokoju spłynęła niczym laska na wycierczone OCZEKIWANIEM psyche, postronki nerwów ułożyły się zgodnie obok siebie, zapominając na chwilę o wielotygodniowym napięciu, na dodatek te poprzecznie-prążkowane przestały drgać spazmatycznie i zupełnie się rozluźniły.

Nie da się ukryć, że już po chwili gry pochłonie Was klimat, który do tej pory potrafił sączyć się jedynie w trakcie projekcji przesławnego filmu „Łowca Androidów”. Wypływające z monitora obrazy i uderzenia fal muzyki Vangelisa niemal fizycznie przenoszą do L.A. Zawieszista, mroczna atmosfera, którą konstruuja pływające pomiędzy ziemistoczarnymi budowlami plamy rozlanego światła, siwe opary, pochodnie ognia, błyski.

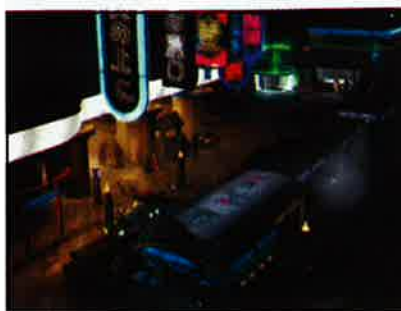
Atakujące kolorami neony pokryte mgiełką wilgoci. Cienie wszechobecnego rozkładu wibrującego cienką falą znikających kręgów i spadających z nieba kropli. Nieustanny - niczym szept myśli, wszechobecny szum deszczu, przetykany ambientowymi dźwiękami, unosi się przez grę Blade Runner. A najważniejsze, że tym razem nie jesteś niemy widzem, pozornym uczestnikiem, który może co najwyżej przycisnąć nos do szyby, obserwując dziwny świat. Tym razem to Ty stajesz się Łowcą, to w Tobie drąży tunele zwątpienie, niepewność, strach. Musisz sam podjąć decyzję, pokierować swoimi losami i zdecydować się, czy zabijesz...





Film „Blade Runner” jest raczej bardzo swobodną interpretacją książki, na podstawie której powstał (Philip K. Dick „Do Androids Dream of Electric Sheep”). Podobnie jest ze scenariuszem gry. Oczywiście rozpoznamy całą masę niezwykle podobnych, wręcz identycznych zdarzeń, scenerii, bohaterów. Mimo wszystko story na pewno nie będzie powtarzaniem filmowego schematu. Już na samym początku widać bardzo wyraźne różnice. Jak pamiętamy intryga w filmie zawiązywała się wokół śmiertelny łowcy androidów, który zginął z ręki niejakiego Kowalsky'ego. W grze jest zupełnie inaczej. Zabawę rozpoczyna świetne intro (na każdej z czterech płytek znajduje się jeden film, który ubarwia grę i posuwa do przodu scenariusz). Podejrzany właściciel sklepu z egzotycznymi zwierzętami, przeżywa niespodziewaną wizytę dwóch brutalnych jegomościów. Oprócz złamanej ręki nic mu właściwie się nie dzieje, jeżeli nie liczyć krwawej łaźni, jaką urządzili przybyście zwierzętom. Okazuje się jednak, że sprawa jest znacznie bardziej pogmatwana i nie chodzi bynajmniej o wykończenie kilku chomików i białych zajaczków. Ray McCoy, detektyw RD (Replicant Detection) zostaje przydzielony do sprawy. Od tej chwili musimy kierować jego krokami. Na początku śledztwo biegnie po ustalonych, utartych ścieżkach, jednak w miarę odkrywania nowych elementów łamigłówek, robi się coraz ciekawiej i o wiele niebezpieczniej. Na rozwiązanie nie macie teraz szans, jednak zdradzę niewielką tajemnicę. Zamiast finałowego pojedynku na dachu, gdzie Deckart (przypominam, że filmowy Deckart w grze nazywa się McCoy i wcale nie jest podobny do Harrisona Forda) o mało nie traci życia, bohater odnajdzie uszkodzony statek kosmiczny, którym przylecieli Replikanci. Jest to naprawdę świetna scena (o ile nie zabijecie ранego Replikanta - jak dojdziecie, będzie wiadomo o co chodzi) i nawet twarde chlapy mogą się wzruszyć.

Jak już powiedziałem, scenariusz jest ciekawy, a na dodatek wprowadzono do niego wiele nowych wątków. Okazuje się, że nie tylko Replikanci stanowią zagrożenie. Oto każdy spotkany na ulicy gliniarz posyła w Twoim kierunku zestaw kulek ciężkiego kalibru... sami



dowiecie się dlaczego. W zależności od nastroju możemy spróbować pomóc Replikantom albo bezwzględnie ich eksterminować. Ponieważ w wypadku platynowej blondynki miałem pewne opory, pogadaliśmy chwilę i pozwoliłem jej odejść. Innym razem, gdy test Voiggt-Kampffa (urządzenie identyczne z tym w filmie, o czym za chwilę) wykazał, że mam do czynienia z dopracowanym modelem Nexusa, w imię lepszej sprawy zrobiłem, co musiałem. Blondynka po serii „z pepeszy” efektownie zajęła się ogniem i wyleciała przez okno.

Mówiąc krótko: możemy zabijać, ale nie musimy. W grze ciągle należy dokonywać wyborów, które bardzo często okazują się nietrafne. Gra została tak skonstruowana, że ciągle wpada się w pułapki własnej głupoty (niech będzie niedomyślności) i braku refleksu. Np. gonimy wysoce podejrzanego jegomościa, który zniknął za rogim budynku. Gdy wreszcie dobiegamy, widać, że facet ładuje się do śmietnika. Pewni swego posyłamy mu kontrolną kulkę w plecy, a okazuje się, że to tylko bezdomny. Co prawda McCoy jakoś radzi sobie z „problemem”, upychając ciało w śmietniku, jednak tracimy wówczas ważną poszlakę, którą, o ironio! znaleźlibyśmy w śmietniku. Takich smaczków jest mnóstwo, dzięki czemu gra staje się tak ekscytująca jak spory łyk adrenaliny. Daje kopa, tak jak muzyka, która towarzyszy



kulminacyjnym momentom. Oczywiście nic to, gdyby nie było na czym zawiesić oczu. Pierwsze, za co należą się duże brawa i radosne potupywania, to maksymalnie odjazdowe lokacje (to właściwie dzięki nim mamy wspomniany klimacik). Myślałem już, że te, które wykonano do Dark Eartha są niepokonane i the best, jednak teraz mam wątpliwości. Po prostu w Blade Runner perfekcyjnie rozegrano batalię między światłem a cieniem. Nie będę znowu się rozwodził, nad tym, o czym już biadolilem, gwarantuję Wam jednak, że przeżycia rozkwitły jedynie w trakcie odwiedzin w galerii, nikną zupełnie po zderzeniu z Blade Runnerem. To po prostu poezja dla oczu, a już na pewno nie



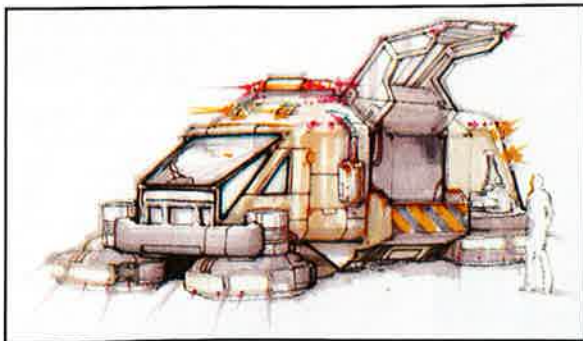
Powyżej:
Jedno z możliwych zakończeń gry.

Po prawej:
Tego typu ujęcia nie są niestety zbyt częste (jedynie w animacjach).



sugerujecie się screenami obok. Te lokacje żyją, ciągle coś w nich drga, dymi, paruje, leje się, nie wiem jak komputer radzi sobie z przeliczaniem tego wszystkiego.

Niestety w świetnych lokacjach trochę słabo wyglądają postacie. Wszystko gra, dopóki bohater lub inna osoba stoją gdzieś na drugim, trzecim planie (mówiąc prościej: hen, hen). Starczy jednak wysłać McCoy'a do jego apartamentu czy gdziekolwiek indziej, gdzie będzie stał bliżej, a doznamy szoku. Cóż z tego, że dzięki integracyjnej technice FMV oraz standardowemu obecnie Motion Capture bohaterzy świetnie (realnie) się poruszają. Kiedy „staną blisko”, wyglądają jak podejrzani w kronice policyjnej. W palce kolorowych kwadracików na pewno nie dopatrzyacie się twarzy, a co dopiero jej wyrazu! Wolabym już, żeby laźli jak zombi z Resident Evil, bo nie musiałbym się irytować, gdy w kulminacyjnym momencie oglądam kupę kwadratów a słucham głosu umierającego Replikanta. Takich kłopotów nie było w Dark Earth, gdzie postacie zawsze wyglądały doskonale, a wcale gorzej się nie poruszały (prawda jednak, że były ciut gorzej „wpasowane” w otoczenie). Jeżeli jestem już przy minusach, to dodam, że trochę nie spodobało mi się to, że mogę wykończyć jedynie



Po lewej:
Bardzo nieefektywne ujęcie
z bliska, a la lata 92-3.

Poniżej:
Pulpit KIA.



niektóre osoby. Nie mam pretencji do przechodniów, niech sobie żyją, jednak osoby, z którymi McCoy rozmawia, nie powinny być nieśmiertelne (znowu wspomnę o Dark Earth - tam nikt nie powstrzymuje bohatera, chociaż ceną jest jego śmierć). To trochę nienaturalne, że mogą wyciągnąć spluwę, ale przydatna jest mniej nawet niż pistolet na wodę.

Dwa słowa o „technice XXI wieku” (aż chciałoby się napisać sensacjach). Na pewno skorzystacie z Espera, czyli jak to ktoś ujął „fotograficznego analizera”. Tak jak w filmie, będziecie mogli dowolnie przybliżać, penetrować zakamarki zdjęcia. Podobnie jak w Windowsie zaznaczamy dany obszar, a urządzenie automatycznie go przybliży (w przeciwieństwie do Windowsa, Esper nie zwiesza się). Kolejnym „bajermem” jest urządzenie do przeprowadzania testów Voigt-Kampffa, czyli badania reakcji źrenicy na całkiem ludzkie pytania (oczywiście to nie źrenica odpowiada na pytania). Jeżeli pacjent będzie zachowywał się zbyt niestandardowo, maszyna poinformuje nas po prostu, że obiekt jest Replikantem. Pytania mają trzy poziomy „intensywności” (trzy przyciski). Czym intensywniej będziemy maglować klienta, tym szybciej uzyskamy wynik. Przy okazji posłuchajcie pytań i odpowiedzi, są świetne.

Osobnym, niemożliwym do pominięcia urządzeniem jest KIA (Knowledge Integration Assistant), coś w rodzaju Laptopa. Asystent kolekcjonuje fakty, zbiera zdjęcia, zapisuje rozmowy, mieści w sobie znalezione przedmioty, dokonuje podstawowej dedukcji, wiwisekcji i obdukcji, redukując nasz wysiłek intelektualny



Plusy:

- doskonała grafika lokacji
- perfekcyjne efekty świetlne
- ciekawy, nieliniowy scenariusz
- siedemdziesiąt rozgadanych postaci
- klimat wykreowany wespół z przyszłościową muzyką Vangelis
- łatwy w obsłudze interfejs gry
- kilka autentycznych głosów z filmu Blade Runner
- rzadka jak na przygodówkę dynamika akcji

Minusy:

- ujęcia postaci z bliska niczym w Doomie (pikseleż)
- niemożność eksterminacji niektórych postaci

Ocena:

7



do minimum. Jego sztuczna inteligencja AI stoi na całkiem przyzwoitym poziomie, co pozwala przy szkolnej znajomości angielskiego i pewnej wprawie w posługiwaniu się KIA całkiem dobrze sobie radzić. Za pomocą KIA będziemy mogli również zapisać w dowolnym miejscu stan gry, co jest dość istotne, bo jak sami się przekonacie, zginąć jest bardzo łatwo. Swoją drogą KIA bardzo miło się obsługuje, a na dodatek fajnie wygląda, co jest kolejnym plusem dla gry. Ostatni „wytwór techniki” to coś, co każdy chciałby mieć w swoim garażu. Police Spinners, czyli autolot, którego starszym modelem dysponował również bohater „Powrotu do Przyszłości”. Szkoda jednak, że nie dano nam możliwości polatania tym cudem w gąszczu iglic i wieżowców.

Paradoksalnie, to że ukończyłem grę, jest jej minusem. Zajęło mi to bowiem, jedynie trzy dni, co jest dobrym czasem dla Raymana lub SuperFroga, jednak dla czterodyskowej



przygodówki, to zdecydowanie za szybko (mimo trzystopniowej skali trudności). Dobrze przynajmniej, że możemy spróbować jeszcze raz, zmieniając swoje zapatrywania na kwestię cybernetycznego życia. Wydaje mi się, że najodpowiedniejszą oceną dla Blade Runner będzie siedem. Zdecydowanie jest to dobra gra, jednak wspomniane braki odejmują jej trochę wdzięku. Mimo wszystko, jeżeli tylko możecie, to zagrajcie, bo naprawdę warto. Tym bardziej, że czeka Was kilka pouczających, „życiowych” (tych od rzyci) kawałków w stylu „być czy nie być” przyprawionych ostrą amunicją.

D-ACTION	Producent: Westwood Studios
Wymagania: Pentium, 16MB RAM, CDx4, Win 95/NT/98, SVGA 2Mb	Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766
Internet: http://www.bladerunner.net	

INFO



Koszmar z ulicy Wiązów

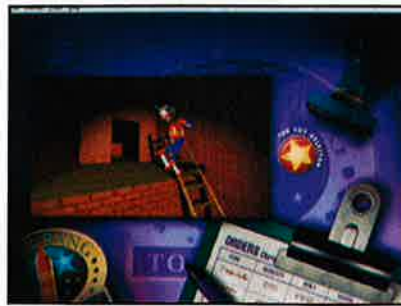
Nightmare in the Toy factory

„Nightmare in the Toy factory” mimo groźnego tytułu, jest grą przygotowaną specjalnie dla dzieci. Nie jest to jednak bajka, lecz gra zręcznościowa w rodzaju platformówki. Mimo wszystko nie można jednoznacznie zaszeregować „Nightmare”. W przeciwieństwie do większości gier tego typu operuje w pełni trójwymiarowym środowisku graficznym. Ponadto nie musimy uganiać się i zbierać dziesiątków punktów, bonusów itp. aby ukończyć dany układ. W grze nie ma także ograniczenia czasowego, a już zupełnie odmiennym pomysłem jest wprowadzenie do zabawy mnóstwa minigier (o czym za chwilę). Odwiedziny w fabryce zabawek są też w pełni uzasadnione. Dziecko ma za zadanie uwolnić Profesora Whizz-Banga ze szponów, a raczej zwojów podstępnego Crawling King Snake'a, który zbuntował niektóre zabawki i przejął „władzę” w fabryce. Nie dość, że kazal tytułować się królem, to na dodatek wstrzymał wytwarzanie zabawek i oznajmił, że na święta dzieci nie dostaną prezentów!

ANDRZEJ SITEK

Po obejrzeniu dość przyjemnego demka zajrzyśmy do starego magazynu zabawek. Z kilkudziesięciu leżących na półkach elementów (np. główka pajacyka, korpus robota itd.) złożymy w prosty sposób własnego bohatera. Jest z tym sporo frajdy, tym bardziej, że możliwych kombinacji jest naprawdę dużo. Zauważyłem jednak, że niekiedy gotowa postać ma inne elementy niż te, które wybraliśmy. Okazuje się więc, że nie wszystkie kombinacje są dozwolone, co trochę irytuje. Kiedy staniemy przed pierwszą krainą, wąż wysyczy nam zjadliwe powitanie. Do pokonania czeka szereg lokacji, gdzie nie brakuje niespodziewanych zapadni, fałszywie ułożonych klocków, zdradliwych trampolin. Bohater wykreowany przez dziecko będzie penetrował (a raczej usiłował przeżyć) wielkie, tajemnicze pokoje w których niby przypadkowo ułożono różne zabawki (przeszkody). Oczywiście, aby przejść do następnego pomieszczenia, musimy szczególnie ominąć wszystkie pułapki, co na pewno łatwe nie jest.

Zabawie towarzyszy naprawdę przyjemna, ciekawa muzyka. Niestety to ostatnie dobre słowo, które mogę powiedzieć o grze. Zastrzeżeń nasuwa się wiele. Po pierwsze sposób ukazania gry. W moim przekonaniu kilkucentymetrowe okienko to jakieś nieporozumienie. Gra dla dzieci powinna być w trybie pełnoekranowym, nie chodzi chyba o to, aby maluch musiał przyciskać oczy do monitora z powodu zbyt małych, nieczytelnych szczegółów. Bardzo niezręcznie rozwiązano również sposób obserwacji. Mimo rzutu izometrycznego (a może właśnie dlatego), nie sposób niekiedy ustalić właściwej perspektywy.



Wydaje się, że nasza postać postawi nogę na następnej platformie, gdy tymczasem spada w „przepaść”. Dodając do tego niemożność zapisania stanu gry (dopiero wówczas gdy znajdziemy jakąś zabawkę, co zdarza się raz na trzy, cztery układy), okazuje się, że trzeba wielokrotnie pokonywać te same lokacje, co stanowczo nie jest przyjemne. Kubel zółci wylewa się również na serce, gdy zupełnie niesprawiedliwie zostajemy ukarani utratą bohatera. Niedopracowano po prostu pewnych szczegółów: np. gdy bohater stoi na klocku (teoretycznie poza zasięgiem robotów), bardzo często zdarza się, że ginie „zahaczony” przez robota. Nic jednak tak nie denerwuje, jak niemożność zdefiniowania własnych klawiszy funkcyjnych. Za pomocą „A” nasza postać idzie do przodu, dzięki spacji podskakuje. Kombinacja tych dwóch przycisków daje skok do przodu (salto). Niestety nagminnie zdarza się, że postać podskoczy zamiast wykonać salto w przód. Zazwyczaj znajdujemy się wówczas na wąskiej ruchomej półce (czy w innej ekstremalnej sytuacji), gdzie nie ma miejsca na błąd lub powtórkę. Nieważne, że dopiero co z trudem pokonałmy kilka układów, nieodmiennie wracamy do początku. Zabawę miały w zamysłu autorów umiać dość fajne minigry (np. coś w rodzaju Tetris czy Arcanoid lub odmiana gry w „trzy karty”). W sumie jest tych trójwymiarowych gier 25. Dochodząc do nich, zapisujemy jednocześnie grę. Cóż jednak z tego. Zgramy w nie jedynie wówczas, gdy przebrniemy przez grę (dokładniej, gdy je znajdziemy), a dotrzeć do nich jest piekielnie ciężko. Przede wszystkim z powodów, o których wspominałem. Poza tym gra jest po prostu bardzo trudna (nie ma w niej stopniowania trudności). Przesłowiowym gwoździem do trumny, jest odgrywana każdorazowo „po śmierci” przydługawa animacja (niezbyt udana). Ponieważ nasz bohater wciąż ginie, praktycznie na okrągło oglądamy tę samą jedną scenkę.



Jeżeli dziecko nie ma nerwicy, to będzie ją miało. Wystarczy, że posłucha zjadliwych, ironicznych, wierszowanych tekstów „węża” (dobrze przynajmniej, że są po angielsku, nie będzie wiadomo, co dokładnie gada). Dopóki po prostu naśmiewa się z prób malucha, jeszcze można to przeboleć (ta słynna natura węża). Gdy jednak pojawiają się epitety w stylu: Ty IDIOTO! to już naprawdę przesada i nie widzę w tym nic zabawnego. Obok okna gry znajduje się przycisk, po wciśnięciu którego możemy przenieść się do menu ze znalezionymi zabawkami (i pograć sobie w jakąś prostą gierkę). Jeżeli jednak zdecydujecie się na ten krok, gdy z trudem pokonałście już kilka przeszkód na planszy, po powrocie znowu będziecie stali na jej początku, co delikatnie mówiąc nie jest najlepszym rozwiązaniem.

Lokacje, mimo, że dość ładne, nie są szczególnie bogate. Chodzi mi o to, że nie zachwyca feerią barw i wieloma bajkowymi elementami, które przecież w grze dla dzieci są podstawą. Zachodzi tu w ogóle jakaś dziwna sytuacja. Po obejrzeniu intry, zabawie w prościutkie minigry, czy poskładaniu bohatera rodem z krainy Oz dochodzimy do wniosku, że odbiorcą jest skrab najwyższej siedmioletni. Dość pustawie, „zimne” lokacje przeczą jednak temu pierwszemu wrażeniu, a więc podnosimy poprzeczkę: siedem - dziesięć lat. Skala trudności przewyższa znanego Super Froga dwukrotnie (np. zręcznościowe etapy w Turoku były dla mnie o wiele łatwiejsze), a więc do gry mógłby zasiąść i czternastolatek. Czy świadczy to o uniwersalności gry? Raczej o tym, że żadnej z tych osób „Nightmare...” się nie spodoba.

Cóż, gra objawia swoje oblicze dopiero, gdy się do niej zasiądzie i spędzi nad nią jakiś czas. Osobiście odniosłem wrażenie, że zapomniano ją po prostu przetestować. Na pierwszy rzut oka wygląda bardzo dobrze, gorzej jednak, gdy przyjdzie komuś chęć, aby pograć czy nie dać Boże przejść grę. Jeżeli chodzi o przejścia, to po zderzeniu z grą będzie ich na pewno wiele. Właściwie tytuł gry jest bardzo adekwatny do tego co oferuje - po prostu koszmar. Zbyt wiele „drobiazgów” psuje efekt, co niweluje do zera przyjemność płynącą z gry. Stanowczo odradzam zabawę w fabryce zabawek.

Plusy:

- ciekawa, przyjemna muzyka

Minusy:

- mało ciekawa gra
- brak stopniowania trudności zabawy
- niemożność zapisania stanu gry w dowolnym momencie
- nie atrakcyjne klawiatury, niemożność zmiany
- nie interesujący sposób obserwacji
- „puste” teksty
- zbyt trudne przejścia

Ocena:

4

Producent: Anglia Entertainment & Black sheep design	
Wymagania: 486/66, 16MB RAM, CDx2, Win 95, SVGA	
Internet: http://www.anglia.uk.co	
Dystrybutor: Anglia Multimedia Ltd. tel. (0044) 1713898680	



Totalny odjazd

Total Annihilation



Jakoś tak się dziwnie składa, że koniec roku jest dobrą porą dla graczy lubiących RTS-y. Np. Mniej więcej w tym okresie czasu pojawił się Red Alert. Natomiast koniec roku 1997 spowodował prawdziwy wysyp kilku naprawdę wspaniałych strategii w czasie rzeczywistym. Wcześniej co prawda też nie można było narzekać na ich brak (stałe pojawiały się jakieś nowe gierki), ale dopiero późna jesień zaowocowała grami, które wyraźnie wybijają się ponad przeciętność i pokazują, że kolejne RTS-y nie muszą być do siebie bliźniaczo podobne. 7th Legion wzhogacił ten galunek o rozwiązania zaczerpnięte z gier RPG, Dark Colony powaliła nas grafiką, a jest przecież jeszcze Dark Reign, Age of Empires i wiele innych dobrych gier. Ale to wszystko chowa się przy tym, co oferuje nam dwukompaktowa gra Total Annihilation. Moim (i nie tylko moim) zdaniem jest to gra roku w tej kategorii - a że na to miano w pełni sobie zastrzyła, postaram się zaraz udowodnić.

MAC ABRA

Fabula opowiada o walce pomiędzy dwiema frakcjami galaktycznej cywilizacji. Cywilizacja ta zdolana przewyciężyć... śmierć (!), a to dzięki możliwości transferu świadomości do komputerów pokładowych maszyn.

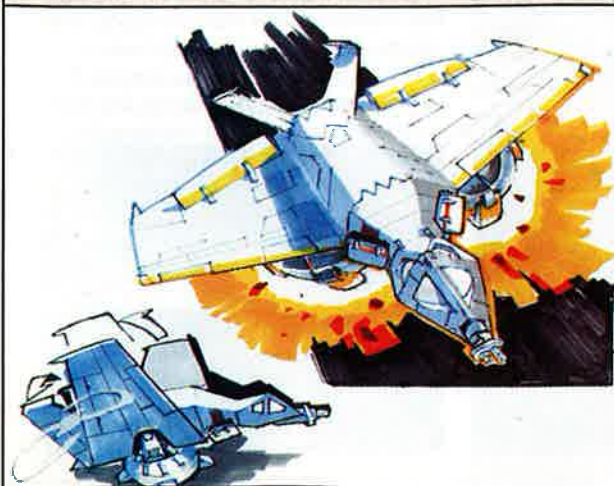
Dzięki temu można było tworzyć praktycznie nieśmiertelne maszyny obdarzone ludzką świadomością. Jednak wielu z ludzi uznało taki zabieg (nawiasem mówiąc - przymusowy) za barbarzyństwo. Przeciwnicy duplikacji (przybrali miano Arm) zbiegli na krańce Galaktyki, gdzie zamierzali żyć wedle dawnych zasad. Ale oficjalny rząd (zwany Core) nie zamierzał dopuścić do secesji. Wskutek trwającej 4000 lat wojny obie strony praktycznie się wyniszczyły - lecz wojna się jeszcze nie skończyła. Z jednej strony walczą obdarzone świadomością maszyny, z drugiej - sklonowani wojownicy i ich potężne maszyny bojowe. Transfer pomiędzy planetami odbywa się za pomocą specjalnych bram galaktycznych. Jednakże są

Po prawej w głębi: Wysokie skałki, a za nimi walące po parabolach jednostki, to będzie rzeź wśród atakujących.



to urządzenia tak energochłonne, że obie wyczerpane strony wysyłają zwykle na podbój danego globu tylko po jednej specjalnie przystosowanej do tego jednostce, która dzięki specjalnej nano-technologii może od podstaw stworzyć tam bazę, fabryki... i żołnierzy.

Miejscem walk są więc powierzchnie rozmaitych planet; skalistych lub pokrytych dżunglami; są i takie, gdzie akcja rozgrywa się w wyludnionych (wskutek wcześniejszych starć) miastach lub na wodach mórz i oceanów, w górach, na śniegu itp. Nie powinniście zatem być zdruzzeni monotonością krajobrazów, choć czasem niektóre lokacje wydają mi się nadmiernie sterylne (zero jakichkolwiek przejawów miejscowego życia) i jakieś takie... nijakie (szczególnie skaliste globy). Jest to raczej wina dość nieszczyśliwie dobranej palety kolorów, niż niedopracowania samej grafiki. Bo gdy się dobrze przyjrzymy terenowi walki (nawet w 800x600), to widać wtedy naprawdę duże zróżnicowanie w ukształtowaniu terenu i spore urozmaicenie map (ale Dark Colony i tak jest tu nie do pobicia). Ukształtowanie terenu wywiera zaś wielki wpływ na przebieg akcji. Wzgórze może chronić Was przed atakami jednostek, których pociski mają liniowy tor lotu (np. działo plazmowe). Dolina pomiędzy wzniesieniami z kolei może być dobrym miejscem do ukrycia się przed radarami wroga. Ponadto kształt terenu ma wpływ na mobilność jednostek. Wiadomo, że idąc „po górkę” redukujemy szybkość swoich oddziałów, a niektóre z nich mogą mieć nawet poważne problemy ze sforsowaniem co bardziej stromych wzniesień. Z drugiej strony -





ustawiając np. jakąś dalekosięzną broń na szczycie wysokiego i dobrze umiejscowionego wzgórza możemy we wspólny wręcz sposób kontrolować teren walki, ryglując dostęp do swoich terytoriów. Wprawdzie takie rozwiązania były już stosowane w niektórych RTSach (Dark Reign), ale w Total Annihilation jest to wykonane w sposób wręcz perfekcyjny. Ponadto w czasie gry spodziewajcie się jeszcze dodatkowych (naturalnie niemitych)

niepodzianek - np. deszczu meteorów, który potrafi pięknie zdewastować bazę czy zgrupowanie naszych sił.

Muzyka jest znakomita; ponad 15 utworów odtwarzanych z CD (z możliwością wyboru), zaaranżowanych jak muzyka symfoniczna, na długo pozostaje w pamięci - w czasie pisania tego tekstu przylapałem się na tym, że nucę sobie pod nosem jeden z bardzo przebojowych tematów, a to mi się naprawdę rzadko zdarza;

zwykle muzyka w grach jest mi obojętna. Szkoda tylko, że efekty dźwiękowe zesły gdzieś na drugi plan; jest ich wprawdzie dużo, ale nie robią większego wrażenia (no, może poza zaanagżowanym głosem



narratora przy omawianiu kolejnych zadań). W czasie gry macie dostęp do 50 misji. Są one (jak to w RTS, gdzie możliwości rozwoju akcji są raczej ograniczone do typowych zadań: zniszcz, obroń, odzyskaj itp.) na tyle urozmaicone, że nie ma mowy o nudzie. Mimo dość zbliżonych założeń kolejnych ekspedycji gra jest naprawdę emocjonująca i nie wywołuje znużenia nawet po wielu godzinach nieustającej zabawy. Misje można rozgrywać jako kampanie oraz w trybie „skirmish”. W tej drugiej wersji istnieje pożyteczna możliwość wyboru map (coś około 30) oraz edycji wyjściowych zasobów surowców (plus edycja jeszcze kilku innych elementów rozgrywki, od ilości graczy (2-4), po poziom trudności, wyłączenie wpływu terenu na rozwój akcji itp.). Dzięki temu można potraktować je (na początku) jako misje

Po lewej w głębi: Dowódca (widac menu z jego możliwościami) w akcji.

Tipsy:

- jeśli któraś z Twoich jednostek inżynierskich buduje jakąś strukturę, możesz to przyspieszyć, wysyłając inne takie jednostki by... naprawiały tę dopiero wznoszoną strukturę.
- Wyślij samolot zwiadowczy, by doprowadzić do detonacji rozmieszczonych przez wroga robotów-bomb - eksplozja nie czyni samolotom żadnej szkody.
- W misjach obronnych buduj wieżyczki na wzgórzach, a ponadto stosuj zapory i stawiaj za nimi tę jednostki, których pociski biją po paraboli - w ten sposób osłoniś je przed ogniem sporej ilości jednostek wroga, a jednocześnie sam będziesz mógł go razić.
- Co cenniejsze jednostki osłaniaj (opcja „guard”) samolotami szturmowymi lub samobieżnymi wyrzutniami rakiet ziemia-powietrze.
- Twórz jednostki inżynierskie i przypisuj je do grup oddziałów („guard”) - dzięki temu będą one samoczynnie naprawiać wszelkie uszkodzone oddziały w jej obrębie.
- Atakuj za pomocą dowódcy większe zgrupowania wroga oraz jego systemy defensywne.
- Wykorzystuj ukształtowanie terenu!
- Dowódcę (mimo posiadanej opcji autoregeneracji) również można naprawiać!
- Wykorzystuj możliwość wydawania sekwencji rozkazów.





Po prawej w głębi: Bardzo często musisz koordynować działania marynarki oraz wojsk lądowych.

treningowe, które umożliwią nam opanowanie zasad sterowania obiektami oraz nauk taktyki walki. W trybie „kampanijnym” również istnieje bardzo sympatyczna możliwość: w momencie, gdy nie możemy pomyślnie ukończyć jakiejś misji, możemy ją sobie po prostu odpuścić po porażce i zagrać w następną (choć nie do końca bezkarnie... pewne konsekwencje jednak ponosimy, np. wyzerowanie doświadczenia dowódcy) - i to na trzech poziomach trudności. Pięknie rozwiązano też tryb gry multiplayer. Np. będący w sojuszu gracze mogą dzielić się posiadanymi zasobami i informacjami! Ten tryb jest po prostu genialny - Total Annihilation jest wręcz stworzona do takich misji i jej grywalność (skądinąd i tak już ogromna) rośnie wtedy jeszcze bardziej, osiągając jakieś wręcz monstrualne wartości (jak dla mnie - to za grywalność dają jej bez najmniejszego nawet wahania 10/10!), bijąc na łeb wszelką konkurencję!

Na dole: Jedną z ciekawszych możliwości gry jest wykorzystywanie ukształtowania terenu...



widziałem), co może nieco zakłopotać gracza, który ma problemy z językiem angielskim i nagle pojawi mu się w menu jakaś „doomsday machine”. Nie da się też ukryć, że obie strony dysponują praktycznie takim samym uzbrojeniem - tzn. rozmaite maszyny noszą różne nazwy i różnie wyglądają, ale mają one ściśle odpowiedniki po drugiej stronie barykady. Stąd też wybór strony w kampanii nie ma

morzu mają naprawdę wielki rozmach i są potraktowane jako równie ważny element rozgrywki, jak walki na lądzie. Powiedziałbym nawet, że walka na morzu jest lepsza i bardziej emocjonująca od tej w RA! Do tego dochodzą stacjonarne systemy obronne (ogromna ilość - od rozmaitych wież, po bardzo trudne do zniszczenia zapory i artylerię nadbrzeżną, doskonale zwalczającą ciężkie jednostki floty wroga, podobnie zresztą jak i budowane w wodzie wyrzutnie torped).

To jeszcze nie wszystko! Są też rozmaite jednostki inżynieryjne, mogące - oprócz budowania i naprawiania struktur - odzyskiwać metal z wraków (!!!) oraz czerpać metal i



zbyt dużego znaczenia - tak czy siak będziemy robić to samo i za pomocą podobnych maszyn. Ale nie zwieszajcie nosa na chwint; jednostek jest tak wiele, że minie dużo czasu, zanim opanujecie ich odmiany i zastosowanie, co powinno być wystarczającą rekompensatą za poprzednie niedociągnięcie. Nie wspominając już o tym, że w miarę osiągnięcia coraz większego zaawansowania technologicznego dochodzą kolejne generacje techniczne uzbrojenia, naturalnie posiadające lepsze możliwości bojowe.

A mamy tam Kboty, czyli coś w rodzaju mechów, uzbrojonych w karabiny maszynowe, rakiety (w tym przeciwlotnicze), działka plazmowe, działka magnetyczne, działka piorunowe (!) itp. Ba, jest nawet robot-kamikadze, czyli pelzająca bomba, która dokonując autodestrukcji potrafi „sfajczyć” naraz sporo jednostek i budowli wroga. Są pojazdy zwiadowcze, czołgi (także pływające!), samobieżna artyleria, samobieżne wyrzutnie rakiet, mobilne i stacjonarne systemy radarowe i antyradarowe. Jest lotnictwo (myśliwce, szturmowce, bombowce, bombowce strategiczne, bombowce stealth, jednostki zwiadowcze i transportowe). Mamy też do dyspozycji flotę - od kutrów poprzez niszczyciele i raketowe fregaty, po pancerniki i lotniskowce (plus łodzie podwodne i podwodne niszczyciele tychże), no i transportowce. TA to jedyny RTS (prócz może Red Alerta), gdzie działania na

energii z głębi (!). Każdej z jednostek (i grup) możemy przypisać odpowiedni sposób reakcji na kontakt z wrogiem (np. by odpowiadała ogniem dopiero w wypadku jej zaatakowania), zlecić zadanie (patrol, straż, atak itp.) oraz zdefiniować jej poziom swobody - od biernego oczekiwania na nasze polecenia, po dość dużą niezależność, dzięki której jednostka może podejmować samodzielne akcje (czasem się to źle kończy, więc zalecam ostrożność). Możemy też wydawać im całe sekwencje rozkazów (idź tam, zrób to, wróć do bazy itp.) oraz maskować wybrane jednostki. Na koniec tej wyliczniki warto wspomnieć o dowódcach. Znacze już z Dark Colony niejakiego S.A.R.G.E'a czy dowódców z 7th Legion - tutaj występują podobni „gostkowie”, tyle że nawet obdarzeni większymi możliwościami. Dowódca może sam tworzyć od podstaw bazę, reperować struktury, odzyskiwać metal i energię ze złomu i z głębi planety, przejmować kontrolę nad strukturami wroga, a co najważniejsze - wyposażony jest w niesamowitą broń (o niewielkim zasięgu), która dosłownie rozpyla na atomy całe zgrupowanie wroga. Jakby tego było mało, utrata dowódcy powoduje natychmiastową klęskę gracza, niezależnie od aktualnej sytuacji na planszy. Na szczęście dowódca wyposażony jest w systemy autonaprawcze, więc trzeba się naprawdę mocno męczyć albo bardzo nie uważać, by doprowadzić do sytuacji, w której ulegnie on zniszczeniu. Pamiętajcie też, że życie broni



anihilacyjnej przez dowódcę powoduje duże zużycie energii, a ponadto nie można odzyskiwać surowców ze struktur zniszczonych wskutek jej użycia.

W grze mamy nielimitowaną ilość dwóch potrzebnych nam surowców (energia i metal), tzn. nie grozi nam wyczerpanie złóż, więc nie musimy sobie żałować podczas inwestycji. Energię wytwarzamy za pomocą rozmaitych typów elektrowni (bardzo wydajna jest geotermiczna, a czasem też warto stawiać „wiatraki” - zależy to od sily wiatru na danym globie) oraz wykorzystując struktury na planecie (są tam takie rozmaite „wielbłądzie garby” i przypominające pająki struktury, zawierające energię). Można też wyłączać na dowolny czas niektóre budowle. Metal wydobywamy za pomocą ekstraktorów ze złóż; możemy zresztą postawić ekstraktor w dowolnym miejscu i również będzie co nieco wydobywał, choć na pewno mniej niż ze złóż. Mając dużo energii, możemy postawić strukturę, która przekształca energię w metal (ale zżera naprawdę dużo mocy, więc traktujcie to jako ostatnią deskę ratunku). No i można go czerpać z wraków zniszczonych pojazdów i budowli (nareszcie ktoś o tym pomyślał!!!), a

także z gruntu planety (zwykle są tam jakieś skałki zawierające nieco metalu) za pomocą dowódcy i jednostek inżynieryjnych. Warto szybko stawiać magazyny energii i metalu - na pewno się przydadzą. Sterowanie jest rozwiązane w przejrzysty sposób, przez co początkujący gracz może niemal z marszu pograć się w grze i nie powinien mieć problemów z obsługą. Jedynym wyjątkiem jest tu tryb obsługi dowódcy. Nie jest to trudne, ale problem leży w czym innym. Po pierwsze trzeba się nieco naklikać pomiędzy menukami, w których budujemy struktury lub też wydajemy mu rozkazy działania. Teoretycznie można to wykonywać z klawiatury - ale niestety zauważyłem, że czasem dowódca ignoruje wydane w ten sposób polecenia. Po drugie w menu rozkazów dość nieszczęśliwie umieszczono tuż obok siebie dwie krańcowo różne opcje „napraw” i „odzyskaj” (metal z wraku lub nawet sprawnej własnej struktury). Kiedyś, w ogniu walki, wskutek głupiej pomyłki, zamiast naprawić... złomowałem swoją rozbudowaną fabrykę czółgów. Kosztowało mnie to kolejne trzy godziny grania (przegrałem i musiałem zacząć jeszcze raz). Za to wprowadzono możliwość śledzenia wybranej jednostki (lub grupy), tzn. ekran scrolluje się tak, by utrzymać

ją cały czas w polu obserwacji gracza. Jak pożyteczne jest to rozwiązanie (np. w czasie lotów zwiadowczych), nie muszą chyba nikomu tłumaczyć. Tym bardziej, że jednostki wroga (o ile nie są w zasięgu radaru lub sonaru) widzimy tylko wtedy, gdy są one w polu widzenia jakiejś naszej jednostki.

Al wroga było dla mnie kolejną miłą niespodzianką. Komputer nie bawi się w wysyłanie pojedynczych jednostek. Atakuje znięcającą zwartą grupą, wykorzystując ukształtowanie terenu i stosując do tego przewencyjne uderzenia z powietrza lub wsparcie ogniowe z morza. Lubi też przeprowadzać na początku gry błyskawiczne ataki zespołu bardzo szybkich jednostek, które niczym Tatarzy w kilkanaście sekund wpadną, zdemolują co tylko mogą - i jeszcze błyskawicznie wycofają się poza nasze pole widzenia. Taka podjazdowa, „szarpana”, wojna jest bardzo absorbująca dla ludzkiego gracza - i co najważniejsze jest to nader efektywna taktyka opóźniająca nasz rozwój (a na swoim zapleczu - możecie być pewni - komputer już konstruuje ciężkie czółgi). Jego jednostki, które odniosły duże uszkodzenia, usiłują wycofać się spod ognia. Ponadto komputer wyraźnie „maca” nas w poszukiwaniu słabszych punktów naszych umocnień, a gdy go znajdzie, koncentruje tam główny atak. Gdy widzi, że nie ma szans - robi odwrót. Nie da się też (zwykle) nabrać na stary numer, tzn. wysłanie jednej jednostki, która ściągnie jego oddziały w przygotowaną zasadzkę. Mówiąc krótko - on naprawdę zmusi Was do wysiłku umysłowego.

Wypisałem tu już tyle pochwał, że nie muszę chyba robić specjalnego podsumowania, by przekonać Was, że TA to czad, odlot i rewelacja. A tak właśnie jest. Mimo kilku usterek czy niedociągnięć, TA jest jak najbardziej godna polecenia każdemu fanowi RTS. Dzięki TA możecie wysłać (w końcu) Red Alert na zasłużoną emeryturę i grać non-stop, choćby do wakacji. Co - niby za długo? Otóż nie - producent umożliwia bezpłatne ściągnięcie ze swego serwera (www.cavedog.com) dodatkowych misji, map i jednostek. Total (Mind) Anihilation!

Po lewej w głębi: Bombardowanie strategicznie wroga? Czemu nie?!

Po lewej na dole: Twardziele na stanowiskach. Probka lego, co zobaczycie pomiędzy misjami.



WYMAGANIA:		Producent:	
Pentium 100, 16MB RAM, CDx2, Win 95		CaveDog/GT Interactive	
Internet:		Dystrybutor:	
http://www.gtinteractive.com		L.E.M. tel. (022) 6428165	
INFO			

- Plusy:**
- Dobra grywalność
 - Duże możliwości masowej
 - Wykorzystana trójwymiarowość
 - Wiele misji!
 - Piękne misje w trybie multiplayer
 - Wiele wyborów jednostek i struktur
 - Para nowych i dobrych pomysłów
 - Muzyka!
 - Szybki rozwój
 - Wysokiej jakości na sterowane możliwości wymagania sprzętowe
- Minusy:**
- Małe problemy ze sterowaniem dowódcą
 - Dobre strony są niemal identyczne
 - Grafika jednak mogła być miejscami ciekawsza
 - Para bardzo dużych map (w multiplayer i skirmish) wymaga 32 Mb Ram.

Ocena: **9**

Test nr 4

Test Drive 4

Dawno, dawno temu, gdy jeszcze niepodzielnie panował C64, a nieliczni doznawali ekstazy z przyjaciółkami (mowa oczywiście o Amigach, żeby nie było niedomówień), Accolade wypuścił Test Drive. O skali powodzenia tego tytułu może świadczyć chociażby fakt, że ukazała się nawet wersja na ZX Spectrum. Potem pojawiła się część druga, a w końcu trzecia. Różniły się między sobą sposobem wykonania - ewolucja przebiegała od pojedynczej górskiej szosy w części pierwszej, do pełnej swobody w wybieraniu własnej trasy w części trzeciej - zawsze jednak celem było wygraną wyścigu z tym drugim. Potem jednak firma przycichła i na następną grę z serii przyszło dłuuuuuugo poczekać. I, co tu dużo mówić, nie za bardzo się opłacało - Off Road był taki sobie, a poza tym całkowicie odstawał od idei poprzedniczek - o tyle dobrze, że nie miał numerka. Teraz jednak światło dzienne ujrzała bezpośrednia kontynuatorka starych, dobrych Testów, a mi przyszedł w udziale zaszczyt jej przetestowania.

MCDRIVE

Po tym przydługim wstępie (żeby nie było tylko, że na początku był Chaos), pora przyjrzeć się Czwórcze z bliska. Początek zachęcający: wszystko ładne, przejrzyste, muzyka zachęcająca do boju. Na pierwszy ogień pojedynczy wyścig, tak by poznać wozy. O, dużo ich i każdy z króciutką charakterystyką. Gdzie jest ten button, by dowiedzieć się czegoś jeszcze? Nie ma, ta parę linijek to wszystko? Cóż, w Need4Speed informacji było więcej, no ale przecież gra to nie encyklopedia, na pewno później będzie znacznie lepiej. Jeszcze tylko wybór trasy - jest też tego troszeczkę - i można ruszać. O, fajne odliczanie z latającą kamerą i przejętym głosem komentatora. Go! Chwilunia, coś tu nie gra!



Po prawej:
Vipera można sobie obejrzeć od dołu...



Po prawej:
...z góry...



Dlaczego @#\$\$ nie siedzę w środku, tylko gdzieś w helikopterze? Jak się zmienia widoki?!!! Dobra, teraz to im dopiero pokażę. Hmmm, szybcy są, na dodatek z przeciwnkami jadą inni użytkownicy dróg. Zupełnie jak za starych dobrych czasów... Nie najlepiej mi chyba idzie, ale przecież wypada w końcu za pierwszym razem zrobić mały rekonesans, a nie od razu na pierwsze miejsce się pchać. Potem ich zdruzgotam. Eeeee, co to za malejąca liczba u góry ekranu??? Chyba nie wprowadzili checkpointów! Co oni zrobili z Test Drive'a??? Buuuuuu...

Po prawej:
...i od środka.



Ponieważ pierwszy rzut oka z pozycji weterana wcześniejszych Testów nie wypadł zbyt zachęcająco, pora przystąpić do ataku z innej strony. Nie będzie gierka... (i dalej na melodię Roty). Nie z takimi się kiedyś wygrywało. Zaczniemy więc jeszcze raz, na spokojnie, od samego początku (na którym wcale nie było ChAoS, znaczy się chaosu). Najnowsze dziecko Accolade o wdzięcznej nazwie Test Drive 4 pojawi się w najbliższym czasie w

wersjach zarówno na nasze ukochane pecety jak i (dla kochających inaczej) na konsolę Sony. Związek z konsolami zmienił dość znacznie oblicze tej gry - tym razem nacisk położono przede wszystkim na szybkość rozgrywki. Nie ma już miejsca na podziwianie widoków - cenne sekundy przeciekające przez palce, nie trzymające w takich momentach kierownicy, bardzo szybko przerywają sielankę i twardo sprowadzają na ziemię. Na szczęście każda z tras składa się z szeregu odcinków, po przejechaniu których umykających sekund troszeczkę przybywa. Przeciwnikiem nie jest oczywiście tylko sam czas. Pełni on właściwie rolę kija na opornych, bo głównym celem jest, jakże by inaczej, dojechanie do mety na punktowanym miejscu, najlepiej oczywiście pierwszym. A nie jest to zadanie łatwe. Na trasie spotkać można samochody jadące z przeciwną, jadące nie z przeciwną, ale za to wolniej od nas, wyjeżdżające z bocznych uliczek czy wreszcie leżące na boku, dymiące znaczki

bytności w danym miejscu wozów przeciwników. Do tego można się jeszcze dodatkowo natknąć na patrol policji, którego samochód jest równie szybki jak nasz, a bardzo często nawet szybszy (nieudana przygoda z ucieczką przed policją kończy się przymusowym zatrzymaniem i stratą: a) cennych sekund, b) dobrego miejsca lub c) obu powyższych).

Grafika, jak można by się domyślić po przerwie między trzecią a czwartą częścią, jest duuuuzo lepsza. Zresztą nawet w porównaniu do Off Road'a wypada lepiej, ale jest to po prostu wymóg naszych czasów. Z nowszych „bajerów”



warto wspomnieć o pojawiającym się przy jeździe pod słońce bardzo dobrze zrobionym efekcie „flary”, zastosowanym do tej pory chyba tylko w paru symulatorach lotniczo-kosmicznych (nie, wcale nie miałem na myśli komicznych). Dostępne są oczywiście dwie rozdzielczości obrazu, by akcja była odpowiednio płynna nawet na słabszych maszynach a dobrze wyglądająca na tych lepiej wyposażonych - gra nie wymaga przy tym akceleratora, co powinno ucieszyć tych mniej zasobnych w gotówkę (choć nie ma co ukrywać, że bez niego wersja PC nie może się równać z PSXem). O zachęcającej do boju muzyce już wspomniałem, fakt, natomiast, że nie każdego takie kawałki będą rajcowały - cóż wychodzą plusy i minusy przygotowywania od razu wersji na konsole i peceta - odpowiada ona standardom uznawanym na tych małych pudełkach, a nie tym, do których przyzwyczaić mogły inne, zwłaszcza starsze, tytuły na PC. Na szczęście tematy są na tyle zróżnicowane, że nie powinno być kłopotów z wybraniem czegoś przynajmniej nie odrzucającego.

Po dygresjach na temat wykonania i zasad wyścigów pora przejść do sedna, czyli torów, wozów i możliwych trybów rozgrywki. Już przy pierwszym rozpoznaniu bojem udało się odkryć dużą różnorodność zarówno tych pierwszych jak i drugich. Teraz, po spokojniejszym rekonesansie, pora na więcej faktów. Podstawowych torów jest sześć, z czego jeden na początku niedostępny. Do tego istnieje możliwość ścigania się na każdym z nich w odwrotnym kierunku, co daje w sumie dwanaście różnych miejsc.

że ich wykonanie do najgorszych nie należy - rzekłbym nawet, iż plasuje się w czołówce, np. podczas jazdy po San Francisco można na własnej skórze doświadczyć emocji towarzyszących ostrej jeździe w dół z normalnym ruchem na przecinających trasę ulicach (coś a la Bullit, jeśli ktoś ten film jeszcze kojarzy). Na wszystkich torach są miejsca pozwalające na dociśnięcie nogi do podłogi oraz wymagające szybkiego aczkolwiek pewnego operowania hamulcem i kierownicą. Do tego dochodzą inni użytkownicy dróg, przez co najszybsza bryka wcale nie dla każdego będzie najlepsza. No, ale jest z czego wybierać. Po raz pierwszy chyba ma się do dyspozycji w jednej grze aż szesnaście bolidów. To znaczy właściwie czternaście, bo niedostępnego z początku poduszkiowca czy ślimaka(!) bolidem raczej ciężko nazwać. Przy takiej różnorodności ciężko wymagać dokładnego oddania zachowań wszystkich wozów na drodze, nie należy się więc dziwić, że różnice między nimi nie są za duże. Ograniczają się właściwie tylko do przyspieszenia, maksymalnej prędkości i przyrzepności. Nie zmniejsza to jednak trudności w wybraniu tego jednego, gdyż sprawdzenie wszystkich kombinacji trwać może prawie że wieczność. Dlatego też warto zastanowić się nad tym jedynym na podstawie samych danych i potem dużo trenować - ze swej strony polecam Pitbulla Mini (to taki angielski maluch) z silnikiem podrasowanym do mocy ośmiuset koni! Do setki dochodzi toto w trochę ponad sekundę, a drogi trzymają się nie gorzej niż bolid Formuły Pierwszej. Tylko prędkość maksymalna troszeczkę zbyt mała, ale na początek w sam raz (tyle, że niestety najpierw trzeba o niego trochę powalczyć na czymś słabszym).

Wszystkie te cacka można przetestować bojem na sześć różnych sposobów. Do dyspozycji jest dowolny z dostępnych torów w pojedynczym wyścigu, różne ich kombinacje w drodze po jeden z czterech pucharów oraz drag race, gdzie liczy się tylko przyspieszenie. Ale to nie wszystko, jak każda szanująca się obecnie gra (może prócz samotnika i



Otis za kółkiem

Zdecydowanie proponowałbym Test Drive 4 osobnikom wysoce destruktywnym. Jeżeli podczas projekcji Crashu, czuliście „pozytywne wibracje”, zbliżenie przerażonej twarzy jegomościa, który widzi nagle przed sobą rozpędzonego do podświetlonej prędkości Viperę na pewno Wam się spodoba. Mówiąc krótko: bardzo ładne wozy na dopracowanych, dobrze „wypchanych” obiektami trasach to coś, co każdy zwolennik jazdy na czerwonym świetle i po pijanemu powinien polubić.

pasjansów) także i ta umożliwi grę w parę osób. Grać można, w zależności od posiadanych gadżetów, w maksymalnie sześć osób przez Internet, sieć lokalną, kabel szeregowy lub modem. Swoją drogą dawno nie spotkałem produktu, który by nie miał jakiejś z tych możliwości. Ale wracając do Test Drive. Dla posiadaczy mniej towarzyskich komputerów przewidziana jest możliwość gry we dwójkę na jednej maszynie - do wyboru są wtedy wszystkie tryby gry, tyle że jeździ się na zmianę, ścigając nie tyle z żywym przeciwnikiem, co z duchem jego samochodu. Nie jest to może rozwiązanie idealne, ale przynajmniej obaj gracze mają do dyspozycji cały ekran, nie ma podglądania przeciwnika, nie mylą się samochody, a szybkość gry nie odbiega od serwowanej pojedynczemu zawodnikowi. Jednak wadą przyjętego rozwiązania jest brak prawdziwej walki przeciwko sobie - duch to jednak nie to samo, co żywa istota.

Po tym rekonesansie pora na małą ocenę. Co może czuć w pierwszej chwili fan poprzednich części, wywnioskować można z pierwszego akapitu. Nie jest to jednak ocena bezstronna i dlatego gra w końcowym rozrachunku otrzymała siódmkę. Jest to może nota za wysoka dla weteranów - z ich punktu widzenia bardziej odpowiednią byłaby szósteczka - ale obiektywnie patrząc, gra na nią w pełni zasługuje. Można by się nawet było zastanowić nad ósemką, jeśli ktoś woli gry w stylu produkcji konsolowych, ale średnio wychodzi właśnie siedem. Czyli jednak warto kupić, a i potem nie będzie się tego żałowało.

Po lewej:
Na to straszylło z lewej
lepiej nie zwracać uwagi.



Plusy:

- dobre efekty świetlne
- dużo wozów
- fajne trasy
- wymagający przeciwnicy

Minusy:

- brak hamulca ręcznego
- superszybko policja
- prowadzenie samochodu w deszczu i śniegu

Ocena:

7

ACTIO	
Producent: Accolade/Electronic Arts	
Wymagania: P90, 16MB RAM, CDx2, Win 95, DirectX 5	
Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766	
Internet: http://www.accolade.com	
INFO	

Triumfalny powrót pirata



The Curse of Monkey Island

Któż z nas nie przepada - lub nie przepadał - za opowieściami o dzielnych piratach? Tacy bohaterowie jak dziarski kapitan Blood, odrażający kapitan Kidd, podstępny John Silver czy szlachetny hrabia Ventimiglia - Czerwony Korsarz, najpierw pojawili się na kartkach powieści, potem zaczęli abordażować wrogów z płócien ekranów kinowych, aż wreszcie ożywiili nasze monitory. Nie jest zresztą ważne, że prawdziwi piraci mało mieli wspólnego z romantykami znanymi z kart książek czy ekranów. Czar dalekich wysp, ukrytych skarbów, nagłych szkwałów i zaludniających pokłady śmigłych brygów surowych, szorstkich drabów o złotych sercach trwał... bo go potrzebowaliśmy, bo dodawał i dodaje uroku naszej nie zawsze ciekawej egzystencji.

ANAKHA

Każdy miłośnik przygodówek na słowo „LucasArts” powinien oderwać od monitora swe przekrwione oczęta. Panowie z tej firmy stworzyli (moim skromnym zdaniem) jedną z najlepszych przygodówek wszech czasów. Mowa tu mianowicie o „The Secret of Monkey Island”. W zamierzonych dziejach, kiedy to w gatunku przygodówek celowała firma Sierra, ze swoim bądź co bądź topornym interfejsem (dla żółtodziobów - wpisywanie komend z klawiatury) w LucasArts już wiadano, że ten numer nie



przejdzie. Pojawili się ze swoim systemem SCUMM, dzięki któremu życie każdego miłośnika gatunku stało się prostsze. Koniec z formułowaniami komend tak, aby komputer laskawie je zrozumiał. Klik na „weź”, klik na przedmiot na ekranie i po sprawie. Koniec z wyrażaniem gwał w celu dostrzeżenia jakiegoś małego guana w grafice piksel na piksel (która w tamtych czasach królowała). Wystarczyło przejechać kursorem po ekranie, aby dowiedzieć się, które przedmioty są ważne, a które to dekoracja. Już



samo wprowadzenie tych usprawnień dawalo fory ówczesnym grom LucasArts. Ale to nie wszystko, gdyż jedną z gier wydanych w tym systemie była: The Secret of Monkey Island.

Ludzie z odpowiednim stażem w gatunku pamiętają, jaką furorę wywołała ta gra. Olśniła pomysłem, humorem, fabułą. Nie było lubującego się w przygodówkach człowieka, który by w nią nie zagral, nieważne czy amigowiec, kloniarz lub komodor. Przechabawne przygody Guybrusha Threeepwoda zdobyły sobie rzesze wielbicieli. Potem przyszła kontynuacja - LeChuck's Revenge z jeszcze

ładniejszą grafiką, muzyką, a przede wszystkim fabułą i gagami. Druga część zakończyła się bądź co bądź zagadkowo, toteż rzesze zwolenników z niecierpliwością oczekiwaly na kontynuację. I oczekiwały... i oczekiwały... Nagle świat fanów przygodówek poderwała na bacność mroząca krew w żyłach wiadomość. Ron Gilbert, ojciec Guybrusha, autor rewelacyjnych scenariuszy, pokłócił się z szefostwem LucasArts i odszedł. Nie będzie więcej przygód Guybrusha - zakrzyknęli jedni. Będą, ale nie takie jak kiedyś - orzekli inni. W końcu, po czterech latach oczekiwania - jest! Wracam i oto na mym biurku leży pudełko z „The Curse of Monkey Island”. Aż mi się lezka zakręciła w oku.

Wśród czytelników CD-Action znajdują się też pewnie tacy, których pierwszym komputerem był DX4/100 z czytnikiem kompaktów, którzy w tym momencie zaczęli się irytować - co mi tu się jakiś staruszek wynurza o gierkach z 286 i



Po lewej: Specyficzna kreska rysunków to jeden ze znaków rozpoznawczych tej gierki.





grafiką CGA, pomyślą sobie. Ano, odpowiedź jest taka. Wiele straciliście, nie grając w pierwsze dwie, a zwłaszcza pierwszą. Bowiem kiedyś gierki nie mogły za bardzo przyciągać graczy przeświatną grafiką i przestrzennym dźwiękiem. Jedyne, co zostawało - to fabuła, która była bardzo dobrze rozwinięta. Teraz zaś dostajecie część trzecią, z olśniewającą grafiką i dźwiękiem oraz wciąż świetną fabułą (choć może nie tak rozbudowaną). To tyle, jeżeli idzie o tradycję. Czas na małe wprowadzenie. Bowiem aby w pełni bawić się częścią trzecią, trzeba choć po lebkach znać wydarzenia, które zasły w przeszłości. Zatem zapraszam do małej podróży w czasie!

Guybrush Threepwood chciał zostać piratem (w ówczesnych czasach na Karaibach nie był to wdzięczny kawał chleba, ale bierze się to, co jest). Podczas tych usiłowań razła go strzala Amora i biedak zakochał się po uszy w gubernator (po ojcu) Elaine Marley. Niestety, drogę do miłości zastąpił mu demoniczny pirat LeChuck i jego widmowa załoga. LeChuck bowiem, mimo że był duchem, również miał w stosunku do pięknej pani gubernator swoje (niecne, jakżeby inaczej!) plany. Kiedy nasz Guybrush, po pomyślnym uporaniu się ze standartowymi trzema próbami, został piratem i już miał pędzić, aby wyznać Elaine swoje uczucia, zobaczył oddalający się widmowy statek z LeChuckiem i porwaną przez niego Elaine na pokładzie. Wkurzył się wtedy nasz bohater.



Skompletował załogę, kupił używany statek (od niejakiemu Stana) i wyruszył na poszukiwania legendarnej Małpiej Wyspy. Odnalazł ją, przy pomocy zamieszkujących wyspę kanibali i małp dotarł do kryjówki LeChucka oraz zdobył wyciąg ze specyficznego korzenia (używanego w obrzędach magicznych voo doo), przy pomocy którego pozbył się LeChucka i odzyskał damę swego serca.

W drugiej części związku Guybrusha z Elaine jakby nieco osłabły. Nasz bohater postanowił udać się na poszukiwania legendarnego (i o dziwnie swojsko brzmiącej nazwie) skarbu - „Big Whoop”. Podczas wielu burzliwych przygód znów spotkał Elaine, Stana (byłego Szkutnika, obecnie Trumniarza) no i oczywiście ponownie



Po prawej:
Zawsze to lepsze niż szorowanie pokładu.



musiał zmierzyć się z diabolicznym LeChuckiem, którego podstępnie wskrzesił złośliwy kurdupeł, Largo Embargo. Kiedy Threepwood w końcu odnalazł „Big Whoop” spotkała go najbardziej zdumiewająca ze wszystkich niespodzianka. Nagle okazało się, że nasz bohater tak naprawdę ma pięć lat i jest małym szkrabem, LeChuck jest jego braciszkiem (niewiele większym przestą), a cała przygoda wyszła się chłopcu podczas wycieczki do wesołego miasteczka. Ale czy na pewno?

W tym to bowiem momencie przygody przestał pisać Ron Gilbert. Jakie były jego dalsze zamiary co do Guybrusha, chyba nigdy się nie dowiemy. Może chciał, aby tak się skończyło? Może trzecia część miała być z niezbyt górnej perspektywy pięciolatka? A może planował coś podobnego do historii skreślonej przez kontynuujących projekt? Nie wiadomo. Tak czy owak, trzeba cieszyć się tym, że w ogóle coś jest.

I tak dobrnęliśmy do sedna.

Grę rozpoczyna przepięknie zrealizowane intro. Guybrush żegluguje przez ocean w małej łupince oczekując rychłej śmierci z głodu lub pragnienia. Nagle wpływa do portu ogarnionego pożogą i wojenną zawieruchą. Atakującym jest w całej swej (demonicznej) okazałości LeChuck (nie zrezygnował on bynajmniej z planów poślubienia Elaine), zaś na murach fortu broniącego dostępu do portu widzimy samą Elaine, która właśnie przyznaje się, że jedynym mężczyzną, jakiego kiedykolwiek kochała, był... Guybrush. Na to Guybrush rozpromienia się cały, lecz nie na długo, gdyż w tym właśnie momencie LeChuck dostrzega go, wylawia z morza i zamyka w swojej ładowni.

Od tej chwili, gra - całe dwa kompaktki - jest twoja. Fabuła uległa jakby niewielkiemu skróceniu (udało mi się ją skończyć w trzy dni, pełne wytężonej pracy umysłowej - łącznie około 30 godzin). Jednak ogólnie rzecz biorąc, gra jest utrzymana w starym dobrym klimacie. Znowu będzie dużo kapitalnych dialogów, kalamburów (szkoda, że większości z nich nie da się przełożyć na polski), śmiesznych animacji oraz przeżabawnych rozwiązań niektórych problemów. Kolejny raz na swej drodze spotkamy Stana, który tym razem założył towarzystwo ubezpieczeniowe, Lemonheada, który z kanibala został wegetarianinem (polityczna poprawność!) oraz kartografa

Wally`ego, co postanowił zostać piratem (ale mu nie wyszło). Gracz, który miał do czynienia z poprzednimi częściami będzie miał wrażenie deja vu. Tak jak w części pierwszej, musimy skompletować załogę i zdobyć statek. Znowu wyjmemy swój kordelas zza pazuchy, gdyż... ZNOWU SĄ WALKI NA RIPOSTY SŁOWNNE!!! Jedna z najzabawniejszych konkurencji całej serii

Plusy:
- Grafika, dźwięk, scenariusz - wszystkie!

Minusy:
- 30 godzin grania... to chyba trochę za mało

Ocena:

9



znów powraca. Tym razem będziemy je staczali na pokładach statków, na których właśnie dokonujemy abordażu. I jak dawniej na końcu stoczmy walkę z mistrzem w postaci Kapitana Rottinghama.

I tu ciekawostka. Zanim dokonasz abordażu statku, należy go uszkodzić. Możemy to zadanie zlecić swojemu pierwszemu oficerowi McMuttonowi lub, jeżeli czujemy się na siłach, dokonujemy tego sami. W przypadku drugiej opcji otrzymujemy coś w stylu walki morskiej z „Pirates”. Wykorzystując odpowiednio wiatr i umiejętnie oddając salwy z dział, pacyfikujemy przeciwnika. Jest też nawiązanie do części drugiej. Mianowicie mamy dwa poziomy trudności. W tym łatwiejszym niektóre problemy są uproszczone, a innych nie ma w ogóle. Natomiast poziom trudniejszy zawiera to, co tygrysy lubią najbardziej (uwaga recenzenta: włączcie sobie od razu ten trudniejszy, bo pójście na łatwiznę zniszczy wam zabawę).

Grafika jest prześliczna. Rysunki są dokładne, utrzymane w starej dobrej konwencji LucasArts. Nieznaczne zniekształcenie jest już cechą firmową tej serii. Podczas gry wielokrotnie będziesz nagradzany świetnymi animacjami. Niezwykle barwnie wycarowano - bo trudno użyć innego określenia - krajobrazy. Są kwintesencją opowieści o piratach - w końcu każdy z nas wypływał kiedyś w rejs z Johnem Silverem, prawda? I nie ma znaczenia, że prawdziwi piraci byli mało schludną i pociągającą zgrają, nie mającą niczego wspólnego z załogą kapitana Blooda. Ważne są pewne archetypy - a w nie właśnie graficy z LucasArts utrafili bezbłędnie.

Odrębną sprawą jest muzyka. Oczywiście przez cały czas gry słyszysz kilka znanych ci już z poprzednich części motywów, ale za każdym razem brzmią nieco inaczej i dopasowane są do nastrojów głównego bohatera. I oczywiście świetne dźwięki ilustrujące wszystkie niemal czynności bohatera. Znakomicie podłożono też głosy - LeChuck mówi jakby z dna beczki, z jakimś niesamowitym przydechem... doprawdy, robi wrażenie. Przechodzący jest moment, w którym Guybrush wdycha w płuca hel i zaczyna ćwierkać jak facet, co zjeżdżając po poręczy natknął się na gwóźdź. W ogóle synteza mowy jest bardzo wyraźna, aktorzy mówią ze świetną dykcją, nie ma więc problemów w stylu „co ten facet powiedział?”. Można spokojnie grać bez napisów. Jeżeli jednak ktoś je lubi, to proszę bardzo - są, co niestety rzadko się już zdarza (a głuchoniemi to co?).



Gracz ma też dość dużą dowolność - wiele rzeczy może zrobić, choć nie wszystkie mają sens - otwiera wiele szufled, szaf, zagląda w różne szczeliny (uwaga - zjrzawszy do jednej z nich trafiasz na Melee Island do pierwszej części gry) i wszystko to rzeczywiście wykonuje, choć czynności owe wcale nie popychają gry do przodu. Dowodzi to sporego szacunku, jakim twórcy obdarzyli gracza - możesz robić sporo, choćby po to tylko, by zobaczyć niekiedy coś zabawnego. W pewnym momencie skończysz niespodziewanie grę - dostając 0 punktów z

U góry:
LeChuck wlecznie żywy.

Na dole:
No to co panowie?
Walcimy sobie po lufie.



800-set możliwych... i lista prac cofnie się niczym fala przyprywu dla Mojżesza. To jest to!

Osobiście dalbym tej grze 10/10, choć uczciwie trzeba przyznać, że na ocenie tej ciężą sentymenty części poprzednich. Trzeba jednak przyznać, że autorzy dobrze wywiązali się z zadania. Udało im się w sensowny sposób powiązać wszystkie stare wątki, a także stworzyć ciekawą i zabawną fabulę, która za bardzo nie kłóci się z poprzednimi.

Na koniec ciekawostka. Posiadacze czytników o podwójnej prędkości (a jest jeszcze ktoś taki?) powinni się ucieszyć. Mimo, że animacje są

pełnoekranowe w 16 bitowych kolorach, to przeskoki w animacjach są minimalne. Natomiast ci z was którzy ciągle kiblują na 8 bitowych kartach muzycznych (a są tacy?) niech nie przejmują się zbyt. Na 8 bitowym Sound Blasterze Pro muzyka jak w dyskoteci (pirackiej).



GO-ACTION	
Wymagania: Pentium 100, 16MB RAM, CDx2, Win 95	Producent: LucasArts
Internet: http://www.lucasarts.com	Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766
INFO	

Upadli władcy



Myth: The Fallen Lords

Przyszli ze wschodu, ale nie miało to większego znaczenia, determinowało jedynie kierunek ucieczki. Ich armie były wystarczająco przerażające, by nie zawracać sobie głowy tak mało istotnymi szczegółami jak strony świata. „Nieumarli” powoli, lecz z bezduszną systematycznością parli do przodu bez przerw na odpoczynek czy uzupełnienie zapasów, niszcząc wszelkie próby oporu. Z początku było jeszcze przyjazne miejsce za własnymi plecami, jednak krok po kroku zbliżało się nieubłagane. W końcu szum łąk i lasów zastąpiły morskie grzywacze. A jedyne ocalałe jeszcze miasto Madrigal zmagalo się od paru dni z oblężeniem. Jeśli i ono padnie...

ALLOR

Atmosfera otaczająca ten produkt już od pewnego czasu systematycznie gęstnieje. Wydostające się czasami na światło dzienne fakty tylko podsycają żar tkwiący w sercu każdego prawdziwego stratega. Dziwne? Jeśli ktoś choć raz zobaczył screeny lub pograł w wersję demo, wie, że jest to reakcja jak najbardziej prawidłowa. Po prostu aż bije z nich coś wielkiego a w powietrzu unosi się fantom milowego kamienia znaczącego kolejną fazę rozwoju gatunku. Teraz przyszła jednak pora nie na jakiś kolejny news, preview czy „w produkcji”, ale na coś dużo bardziej rzeczowego. Dostałem bowiem niemałego zaszczytu i mogłem pograć w pełną wersję gry zanim jeszcze oficjalnie ujrzała światło dzienne. Zaprawdę wielki był to honor, a oto, licznie zebrana gawiedź dlaczego.

Na początek mamy wstęp teoretyczny. Gry strategiczne dzielą się, ogólnie rzecz biorąc, na zaczynające się albo na straconej pozycji, albo w przededniu jakiegoś natarcia. Przy czym, prócz samej walki, trzeba sobie jeszcze zazwyczaj zapewnić stały dopływ surowców, by zwykłych kmiotów wyszkolić na chlubę i ozdobę armii. A w praktyce? Well (po angielsku studnia, ewentualnie sposób na rozpoczęcie zdania - odpowiednik polskiego „cóż”), i tym razem zaczyna się podobnie - sytuacja beznadziejna, wojsko takie sobie. Jest jednak i pierwsza różnica - kompletny brak ekonomicznej strony wojennego zamieszania. O tyle sensowny, że wszyscy wokół walczą o przeżycie, więc na przykład płacenie za żywność byłoby niezbyt na miejscu. Wprawdzie niektórzy ludzie małego serca nawet w takiej sytuacji próbują się



wzbogacić, jednak zapłata dla nich może być tylko jedna - strzała w plecy podczas panicznej ucieczki. Nie zasługują na nic więcej i takż jest na nich wyrok wykonywany w drugiej misji. Amen.



Po lewej:
Był sobie domek

Beznadziejność położenia i ogólne przygnębienie oddane jest w sposób całkowicie i kompletnie doskonały. Z nastrojem wprowadzanym przez muzykę i głos lektora konkurować może chyba tylko Incubation, z tym że są to „troszeczkę” różne produkty. Chociaż podobieństw parę jest - każdy wójownik ma swoje imię, które można zresztą zmienić na bardziej odpowiadające, a w miarę powiększania się liczby nacięć zdołanych luk czy pochwę miecza zwiększa się jego wartość bojowa. Jak to jest jednak ogólnie w tego typu grach przyjęte, łucznik nie stanie się



Po lewej:
armia 1 + armia 2 = raj dla sępów

nigdy ciężką piechotą, co w grze Bluebyte'a było jak najbardziej możliwe. Nie można także rekrutować nowych żołnierzy, ale za to nasz oddział nie jest odosobniony i w miarę regularnie otrzymuje uzupełnienia - nie zmienia to oczywiście faktu, że nowi są w kolorze liści na drzewach wczesną wiosną i swym orężem najlepiej nie władają.

Myth wykazuje także duże podobieństwo do wydanego w zeszłym roku (dla wielu jest to nadal najlepsza strategia fantasy) Shadow of the Hornet Rat. Zastosowano tutaj bardzo podobny widok pola walki z możliwością dowolnego ustawienia kamery. Tyle tylko, że wszystko zostało znacznie bardziej dopracowane i urealnione. Jest i padający deszcz i śnieg, można chodzić po wodzie, teren nie jest płaski, tylko rozsądnie pofalowany a las w końcu nie jest ścianą z nałożoną teksturą tylko pojedynczymi drzewami rosnącymi w kupie. Żołnierze w grząskim terenie zostawiają ślady, a trupy... hm, po prostu widać, że wojna do najprzyjemniejszych rzeczy na tym świecie nie należy. Na pobojowisku walają się zwłoki, ziemia ma piękne karmazynowe zabarwienie. Wystarczy rzucić w takie miejsce krasnoludzki granat, a wszystko



Po prawej:
I nie ma już domka

leci w powietrze, zostawiając mały lej... Nie ma mowy o tajemniczym znikaniu pozostałości po walce, wszystko pozostaje aż do końca bitwy. Myliłby się jednak ktoś uważający Mythę tylko za ładniejszą wersję tamtej gry. Dużo większy nacisk położono bowiem na poszczególnie jednostki, a nie na oddział jako całość. Można je dowolnie grupować w sposób znany ze wszystkich obecnych RTS'ów - takich własnych oddziałów może być aż dziesięć i to bez limitu wojów w każdym. Do tego dochodzi możliwość ustawienia każdego oddziału w szyku - jedna z dziesięciu formacji do wyboru w zależności od sytuacji taktycznej. Jest to zresztą jedyna szansa na zachowanie kontroli nad walką i zapobiegnięcie totalnemu chaosowi, doprowadzającemu do klęski w czasie krótszym od napięcia luku. Żołnierze utrzymują bowiem szyk tylko do rozpoczęcia walki, a potem już tylko siekają na lewo i prawo. Po skończonej walce mogą więc stać wszyscy w kupie i wystarczy jeden mały granat...

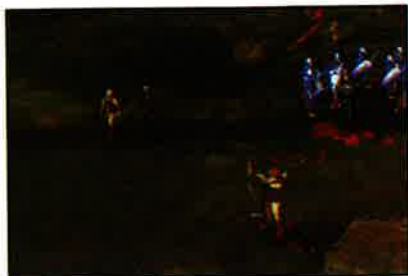
Skoro już jesteśmy przy granatach i lukach. Jednostek na początku nie ma niestety zbyt wiele: łucznicy, ciężka piechota i krasnolud (ewentualnie krzaty, jak chcą autorzy nowego tłumaczenia Tolkiena). Największy potencjał bojowy mają krzaki, znaczy się krasnoludy, e...to znaczy krzaty, będące jednocześnie wspaniałym przykładem potwierdzającym przysłowie: „kto krzatem wojuje, od krzaty ginie”. Wystarczy rzucić ów cudowny krasnoludzki granat na kogoś stojącego wyżej. Dzięki kochanej grawitacji spektakl z latającymi rączkami i nóżkami naszych zapewniony. Do tego nie wszystkie wybuchają, nie ma nawet określonego czasu, po jakim to robią, gdy już zechcą. Przy pewnej wprawie sieją jednak zniszczenie tam, gdzie powinny i kiedy powinny, przebijając skutecznością wszystko inne. Dodatkową umiejętnością małych brodaczy jest stawianie min. Zastosowanie podobne do granatów - wywołanie duuuzych

strat u wroga, tyle że ich ilość jest ściśle ograniczona - tylko cztery ładunki na broń. Łucznicy są mniej zabójczy, ale i ich zasięg jest odpowiednio większy a w dużej ilości też robią, co powinni. Należy tylko trzymać wrażeń na odległość, inaczej zarówno oni jak i krzaty padają w zastraszającym tempie. Do walki w zwarciu przeznaczona jest przede wszystkim piechota - zarówno ta ciężka dostępna już w pierwszej misji, jak i dochodzący niewiele później berserkerzy. Jedynym przedstawicielem kasty czarujących jest w początkowym okresie podróżnik, mogący uleczyć paru rannych - niestety zapas jego ziół ulega bardzo szybko, w stosunku do potrzeb, wyczerpaniu.

Na początek takie siły są w pełni wystarczające, jednak w spotkaniu z co bardziej makabrycznymi wrogami szeregi przeredzają się w zastraszającym tempie. Wystarczy pograć trochę w demko (druga misja), by w pełni zrozumieć o co chodzi. Ale to i tak nic w porównaniu z gościem z dziesiątej czy jedenastej bitwy: armia wspaniale ustawiona w szyku, z przodu krzaty, za nimi łucznicy, po bokach piechota i berserkerzy; nagle wpada jakieś monstrum, sieje błyskawicami na lewo i prawo - w ciągu dziesięciu sekund z armii zostały same niedobitki... Na szczęście dochodzą nowe oddziały, stare podnoszą swoje kwalifikacje, słowem: da się (prze)żyć. Może nie za pierwszym razem i nie za drugim, ale można było przecież grać na niższym poziomie.

Poziom trudności można zmienić na samym początku kampanii: do wyboru jeden z pięciu, wraz z oceną kompetencji dowódcy. By trudności nie sprawiała „obsługa” samego pola walki, przewidziano także misję wprowadzającą w jej tajniki. Właściwa kampania składa się z dwudziestu pięciu bitew. Jako wstęp można obejrzeć ręcznie rysowane animacje w stylu





Po prawej:
Razi i taki błyskawicami
nłoczym imperator z
Gwiezdznych Wojen

(uwaga, uwaga) Disneya. Nie, to nie jest pomyłka, kreska prawie ta sama - nie będę ukrywał, że trzeba się z tą innowacją oswoić. Prócz „bajek” jest oczywiście dostępny normalny briefing, z mapą całej krainy, przebytą już ku zwycięstwu drogą i przemyśleniami dowódcy czytany na głos. I tutaj następną uwaga, tym razem dużo ważniejsza: wszystko to będzie przez rodzimego dystrybutora



spolszczone! Wypada tylko żywić nadzieję, że jakość tłumaczenia będzie porównywalna z polską wersją Dungeon Keepera. Ale nawet i to nie wyczerpuje wszystkich kroków podjętych przy lokalizacji tytułu - dostępny bowiem będzie nawet polski serwer do gry sieciowej, może troszeczkę na wyrost, ale akurat na tę grę warto poświęcić trochę złocizy na myto dla TPSA.

Jak można się z poprzedniego akapitu domyślać, kampania nie jest jedyną formą rozgrywki. Tryb multiplayer można uruchomić na szczęście nie tylko korzystając z dedykowanego serwera. Wystarczy do tego własny adres IP, sieć lokalna lub modem i już można się oddawać rozkoszom wojny w szesnastu za jednym zamachem. Co jest swego rodzaju nowością w tego typu grach, można przejść przez całą kampanię,



U góry:
Proces przeobrażenia larwy
w dorosłego krzata

Plusy:

- całkowicie po polsku
- perfekcyjna grafika 3D
- klimat
- elementy RPG

Minusy:

- oddziały są na poziomie wykonania bardzo dokładnie, ale do czegoś wygrywa się w końcu przycięciem

Ocena:

9

Dramatis personae

Światłość



Wojownicy
Niedobitki z armii rozbitych wcześniej przez Upadłych. Noszą kolczugi i metalowe tarcze chroniące (czasami) przed dżadami.



Podróżnik
Pomimo wyglądu może swą łopatą rozłupać niejedną czaszkę. Jego prawdziwą zaletą jest jednak umiejętność leczenia swoich oraz niszczenia Nieumarłych.



fin'Bołg
Członkowie tej rasy są bardzo słabi w bezpośrednim starciu, ale dobrze postawieni strzałami mogą przetrzebić szyki znacznie potężniejszych wrogów.



Berserkerzy
Nie znający strachu ludzie z dwuręcznymi mieczami. Dzięki dużej szybkości i odporności na rany w szóstkę mogą rozwalić każdego - co zresztą często czynią.



Krasnoludy
Jeden koktajl molotowa rzucany przez brodacza robi imponującą wyrwę w szeregach wroga. W bezpośrednim starciu są jednak gorsi nawet od luczników.

Ciemność



Threll
Najgłupszy i najliczniejszy ze slug ciemności. Wystarczająco wytrzymałe by dojść i użyć swego wielkiego topora.



Trow
Jego taktyka jest ujmująco prosta - zabić wszystkich i każdego. Po prostu chodząca maszyna do zabijania.



Myrmidons
Istnieją tylko dzięki bandażom i żądzy krwi. Poruszają się bardzo szybko - co wolniejsi nie zdążą nawet krzyknąć za strachu na widok ich długich nóż.



Ghòls
„Ulubieńcy” krzatów: szybcy, dobrze walczą i mogą zrobić użytek z pozostawionych przez brodacza na ziemi min.



Soules
Dużo wolniejszy odpowiednik luczników. Mogą używać swych zatrutych włóczni do walki wręcz, ale najgroźniejsi przy ataku z daleka.

walcząc ramię w ramię ze wspólnym wrogiem. O Capture the Flag czy Team Play nie warto już chyba pisać, jest to obecnie standard.

Aby nie było jednak tak idealnie, warto wspomnieć co nieco o postaciach: są to zwyczajne dwuwymiarowe bitmapy i chociaż bardzo dokładnie wykonane to jednak taka na przykład dynia ze wszystkich stron wygląda tak samo. Nie jest to duży minus, w każdym razie nie ma żadnego wpływu na samą grę, ale to



najpoważniejsza wada Mytha, jaką udało mi się znaleźć - a to już o czymś świadczy. Ciekawi mnie tylko, kiedy pojawi się pierwsza w pełni trójwymiarowa strategia z naturalnym otoczeniem - ta jest jak na razie najbliższa celu. Poza tym trzeba sobie uświadomić pewien w miarę oczywisty fakt: na screenach mamy grafikę z 3Dfx, bez akceleratora gra pójdzie i to nawet całkiem rześko, ale nie ma co porównywać jakości obrazu. Cóż, nie ma lekko (zwłaszcza dla portfela)... co nie zmienia jednak faktu, że gra powinna się znaleźć na liście zakupów każdego szanującego się Gracza. Po prostu nie wypada nie widzieć kolejnego dużego kroku na drodze ku idealowi.

Producent: Bungie/Eidos	
Wymagania: P133, 16MB RAM, CDx2, Win 95/NT 4.0	
Dystrybutor: Mirage tel. (022) 6179321	
Internet: http://www.eidos.com	
INFO	

Pif! Paf!

Virtua Cop 2

W zamierzonych czasach, gdy Spectrum był jeszcze maszyną wartą olbrzymią fortuną (8 przewożonych miesięcznych pensji) i niesamowicie szybką, z dreszczykiem rozkoszy wpatrywałem się w wyłaskotany, czarno-biały kineskop telewizora. Po ograniczonym pilśniowym pudle ekranie, ptywał niewidzialny biały kwadracik. Oczywiście spoglądanie na białą kropkę błądzącą po kineskopie nie było przejawem degeneracji umysłowej. Za pomocą tandetnego plastikowego pistoletu, który wyglądał raczej jak szczotka do WC, mogłem „zastrelić przeciwnika”, a nie oczywiście „amerykańska konsola” wielkości kuchenki mikrofalowej nie postanowiła przepalić sobie bezpieczników.

CZARNY IWAN

Jak widać technika ruszyła nieco do przodu przez te parę lattek, o czym możemy się przekonać, uruchamiając nowego Virtua Cop 2. Giera wygląda naprawdę świetnie, mimo że nie obsługuje akceleratora graficznego. Jeżeli ktoś nie miał okazji zetknąć się z Virtua Cop, to wyjaśnię, że gra polega na masowej eksterminacji pojawiających się wciąż w polu widzenia złooczyńców (należących do supergangu



Po prawej: Jeżeli ktoś ma ochotę zobaczyć własny mózg wystarczy podsunąć głowę temu zawodnikowi.



o mrocznej nazwie EVL Syndicate). Naprzeciw organizacji przestępczej stoją stróżowie porządku, czyli Virtua City Police Special Investigations Unit, z jej trzema wyszkolonymi agentami. Specjalny trening oraz zaawansowane techniczne wyposażenie umożliwił nielicznym osobowo agentom walczyć z hordami przestępców dysponujących helikopterami, bronią maszynową, granatnikami i innymi tego typu niespodziankami. Agent może odpowiedzieć właściwie tylko jednym: zmasowanym ogniem z policyjnego rewolweru, który na dodatek wciąż trzeba ładować (co 6 kul). Na szczęście od czasu do czasu w jego rękach znajdzie się poręczny karabin maszynowy, shotgun lub magnum. Bardzo przydatny jest również system celowniczy, automatycznie namierzający poszczególnych

przeciwników. Życie Agenta nie byłoby nic warte, gdyby nie kamizelka kuloodporna. Niestety jej wytrzymałość jest ograniczona, co oznacza, że po każdym postrzeleniu tracimy jeden z czterech punktów życia (standardowo agent ma pięć „żyć”).

Gra składa się z trzech dużych etapów (Beginner, Medium, Hard), które są oczywiście odpowiednio stopniowane co do trudności. Ponieważ w poszczególnym układach mamy kilkakrotnie możliwość wyboru drogi pociągu, każdy poziom można przejść na kilka sposobów. Każdorazowo na końcu układu oczekuje na nas Boss, z którym trzeba się zmierzyć, by przejść do kolejnego poziomu gry. Jeżeli komuś uda się skończyć wszystkie trzy poziomy (kolejność dowolna), będzie mógł zmierzyć się z SuperBossem, wieńcząc dzieło zniszczenia, o pardon! - na zawsze wprowadzając ład i porządek w Virtua City.

W każdym układzie mamy określone zadanie do wykonania. Agent może trafić do metra, gdzie podłożono bombę, może się zdarzyć, że będzie trzeba uratować porwanego burmistrza itd. W ogóle bardzo podobała mi się dynamika i ciągła zmiana scenarii w grze. To już nie tak jak w starożytnym Mutant Zombie, gdzie niemal jak pod ścianą, dokonuje się egzekucji przeciwników. W Virtua Cop 2 biegniemy w ciele bohatera po korytarzach metra, wielopoziomowych parkingach, wpadniemy do pędzącego pociągu, desperacko przeskoczmy z wagonu na wagon mknącego ekspresu. Na pewno

Zbrojne ramie sprawiedliwości

Nazwisko: Michael Hardy

Pseudo/imię: Rage



Szybki i bezwzględny. Jeżeli musi wyciągnąć broń z olstra, uważa, że ktoś dostał właśnie wyrok śmierci bez możliwości apelacji. Co ciekawe lubi spekulacje intelektualne, czyli potocznie mówiąc: lubi myśleć (np. o tym co będzie na obiad).



Nazwisko: James Cools

Pseudo/imię: Smarty

Doskonały strzelec, świetnie radzi sobie w ekstremalnie ciężkich strategicznie sytuacjach (np. gdy wola go dobrze zbudowana platynowa blondynka, a on musi wysłać do piachu strzelających przed spożywczym panów). Lubi powtarzać, że w/g niego sens sprawiedliwości leży w magazynku jego rewolweru.



Nazwisko: Janet Marshall

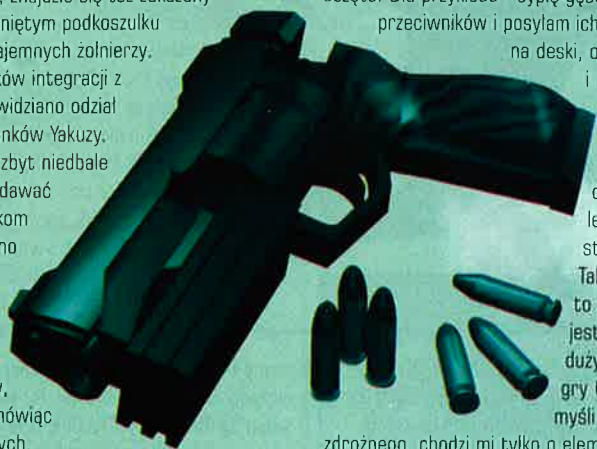
Pseudo/imię: Janet

Nowa osoba w zespole, do tego kobieta. Niestety specjalistka od walki wręcz, jak również psycholog kryminalny. Świetnie sobie radzi, jednak powoduje pewne wąśnie między pozostałą częścią teamu.



nie zabraknie nikomu efektownych pościgów samochodowych, kraks, zderzeń, wybuchów, katastrof, które syją się jak z rękawa w postaci całej masy animacji towarzyszącej głównemu zadaniu. W restauracji zbijemy baterię butelek i kieliszków, za którymi schowali się gangsterzy, rozstrzelamy głońniki oraz szafę grającą, pošlemy w diabły telefon i wszystkie szyby. W kuchni rozsmarujemy na ścianach nie tylko przeciwników, ale i owoce ułożone elegancko na blatach, zagramy również metalową melodię na garnkach i patelniach - to tylko ułamek atrakcji.

Nie można zapominać o gangsterach. Tychże jest kilkanaście „gatunków”. Oprócz typowych facetów w czarnych garniturach i luźnych marynarkach, znajdzie się też zakazany typ w wyciągniętym podkoszulku czy oddział najemnych żołnierzy. Dla zwolenników integracji z Japonią przewidziano oddział złożony z członków Yakuzy. Jeżeli jednak zbyt niedbale będziemy rozdawać przyjemniaczkom kulki, na pewno zahaczymy pociskiem niewinnych gości, przechodniów, pasażerów, mówią krótko - szarych, normalnych ludzi (za zastrzelonego cywila tracimy jeden punkt życia). Bandyci są przebiegli, często zdarza się, że zasłaniają się cywilem. Typowa



sytuacja, gdy gość trzyma wrzeszczącą babę i za jej obfitych kształtów sypie do nas z maszynowego. Dynamika akcji to również zaskoczenie. Kilkakrotnie miałem szeroko otwartą ze zdziwienia buzię i wybaluszone oczęta. Dla przykładu - sypię gęsto śrutem w przeciwników i posyłam ich wszystkich na deski, odwracam się i nagle dostają siekierą między oczy, a na dokładkę już leci w moją stronę granat. Takie zdarzenie to standard, co jest bardzo dużym plusem gry (nie mam na myśli niczego zdrożnego, chodzi mi tylko o element zaskoczenia).

Jeżeli znudzi Wam się opoja Arcade, proponuje przenieść się na strzelnicę (właściwie to najlepiej pobawić się w tym trybie, zanim zaczniemy grać). Na jednej z trzech lokacji możemy sprawdzić szybkość oka i celność giwary. Jest to typowy pojedynek rewolwerowców, z tym, że szansę na zwycięstwo minimalizuje większa niż się przyjęło liczba przeciwników. Oznacza to tyle, że smaży do nas kilku nachalnych jegomościów, plus faktyczny przeciwnik, którym jest któryś z Agentów Virtua Cop. Jeżeli bardzo szybko wyślemy do Krainy Wiecznych Łowów oprychów oraz uda nam się

Bossowie

Układ 1 Boss: Bobbie Louise

Lider w ciemnym downtown. Zorganizował napad na sklep jubilerski. Jak się przekonacie, lubi rzucać nie tylko celnymi wiązkami, ale i beczkami, jak również produktami rodzimego przemysłu samochodowego. Poza tym dysponuje dość skuteczną raketnicą.



Układ 2 Boss: Aero-Divers (5 sztuk)

Paramilitarna jednostka, rejestrowana za kidnaperstwo. Preferują walkę powietrzną, zasypując przeciwnika tonami rakiet. Ponieważ jest ich pięciu, bardzo ciężko „latających Czestmirów” zestrzelić, nie tracąc punktów życia. Uważam, że są najtrudniejszymi przeciwnikami w grze, chociaż, gdy dobrze polaskotać pociskami, pękają jak baloniki (w przenośni).



Układ 3 Boss: Ganse Bradley (oraz „czołg Ganseja”)

Dowódca paramilitarnej organizacji terrorystycznej. Bradley posiada sekretną bazę w Virtua City. Oprócz dwóch wózków dziecięcych „Jędrus”, trzyma w niej cudo techniki, które z grubszą przypomina czołg. Oprócz standardowych pocisków, sieje to to bardzo dokuczliwą drobnicą niewiadomego kalibru. Czołg Bradleya wybuchu bardzo efektownie, z czego ten wcale się nie cieszy. W finale walki rezygnuje z techniki na rzecz poręcznego klucza francuskiego.



Finalny Boss: The Mastermind

„Mistrz umysłu” czy raczej „mistrz intelektu” ewakuje się sterowcem. Biedaczysko spada razem z palącym się kadłubem po celnej serii. Na dodatek musi jeszcze walczyć. Nie dziwiota więc, że jest dość popytywany. Dysponuje pospolitymi raketami oraz niepospolitym mieczem, którym straszy dzieci na podwórku. Kiedy się denerwuje, lecą z niego iskry (nie do końca wiadomo, czy wydobywają się z Bossa, czy z miecza). „Dużo halasu o nic” - tak można by streścić Mistrza w jednym zdaniu. Aha! Umie jeszcze latać.



Po lewej na dole: System celowniczy umożliwił wybić broń z dłoni przeciwnika.

ustrzelić agenta - wygrywamy starcie. Jeżeli nie, oglądamy świat przez dodatkowy otwór w czaszce.

Warto podkreślić, że gra oferuje rozbudowany zestaw opcji multiplayerowych. Można spróbować rozgromić gangi we dwoje na jednym komputerze (dwa celowniki). Połączymy się również przez modem. Na co bardziej niecierpliwych czekają także protokoły TCP/IP i IPX, a więc „zabawy kupa”, jak to śpiewał niegdyś Kazik Staszewski. Jedyne czego może Wam zabraknąć, to dobrej muzyki. Co prawda rzezi cały czas nasza wysłużona pukawka, przydało by się jednak coś ostro przyprawionego do tak zachęcających widoczek. Poza tym nie miałem w Virtua Cop 2 żadnych bolączek, dzięki czemu mogę wystawić mu zasłużoną ósemkę.

Plusy:

- ciekawe, rozbudowane lokacje
- spora grywalność
- dużo „wybuchowych” efektów.

Minusy:

- zerowy poziom vibracji muzycznych
- zbyt wielobarwny system namierzania, zlewający się z celownikiem

Ocena:

8

	Producent: Sega
	Dystrybutor: Bobmark tel. (022) 380502
Wymagania: P120, 16MB RAM, CDx2, Win 95, DirectX 5.0	
Internet: http://www.sega-europe.com	

Kij w dłoń, tyżwy na nogi

NHL 98

Ogromne rzesze ludzi na całym świecie pasjonują się hokejem. Widzowie podziwiają zawodników pomykających po lodzie z lekkością, z którą kłóci się ich wygląd. Duża ilość ochraniaczy, kaski i inne tego typu elementy opancerzenia sprawiają, że hokeiści wyglądają jak zawodnicy futbolu amerykańskiego. Nie ma się zresztą co dziwić - ten sport jest wybitnie kontaktowy, a co za tym idzie, bardzo widowiskowy. Niestety, trzeba być naprawdę dobrym, żeby zagrać w jakiejś drużynie, nie mówiąc już o ligach zawodowych, takich jak np. amerykańska NHL.

YASIU

Cale szczęście sprawa nie jest beznadziejna, bo dzięki firmie Electronic Arts i jej serii EA SPORTS mamy znowu okazję zagrać w hokeja. Piszę „znowu”, bo NHL 98 jest jakby kolejną wersją gry, jednak dość mocno różniącą się od poprzedniej. EA podobną taktykę stosuje do kilku innych tytułów (np. NBA) i dzięki ciągłej pracy nad nimi, gry te stają się coraz lepsze. Sam nie jestem fanatykiem ani nawet fanem hokeja, ale w NHL 98 grało mi się po prostu przyjemnie i radośnie.

W pudełku z grą znajdziemy płytę (i to compactową, a nie jakąś tam analogową), instrukcję i kartę referencyjną. W tej pierwszej znajduje się dokładne omówienie wszystkich opcji gry, sterowania itp. Wszystko opisane zwięźle, ale na tyle dokładnie, że nie ma problemu z rozeznaniem się co jest co. Natomiast karta referencyjna to (jak sama nazwa wskazuje) cienka książeczka, w której metodą lopatologiczną objaśniono cały proces instalacji a także ewentualne problemy, jakie można napotkać podczas uruchamiania i grania. Całe szczęście nie była ona potrzebna w moim wypadku i podejrzewam, że mała część użytkowników gry do niej zagląda, bo gra raczej nie sprawia problemów.

Po uruchomieniu (i obejrzeniu intra), po raz kolejny w produkcji EA zaskoczył mnie wygląd menu. Wszystkie statyczne screeny są po prostu genialnie zrobione. Ładne, kolorowe obrazki w tle a na nich napisy i ikonki. Niby nic takiego ale wysoka rozdzielczość i 16 bitowa paleta kolorów robi swoje. Ponadto człowiek, który zajmował się tzw. designem naprawdę dobrze wykonał swoją pracę, a to się ceni.

Po prawej: Chyba nigdy już nie doczekamy się „publiki”, która nie wyglądałaby jak niedosmatzony naleśnik.

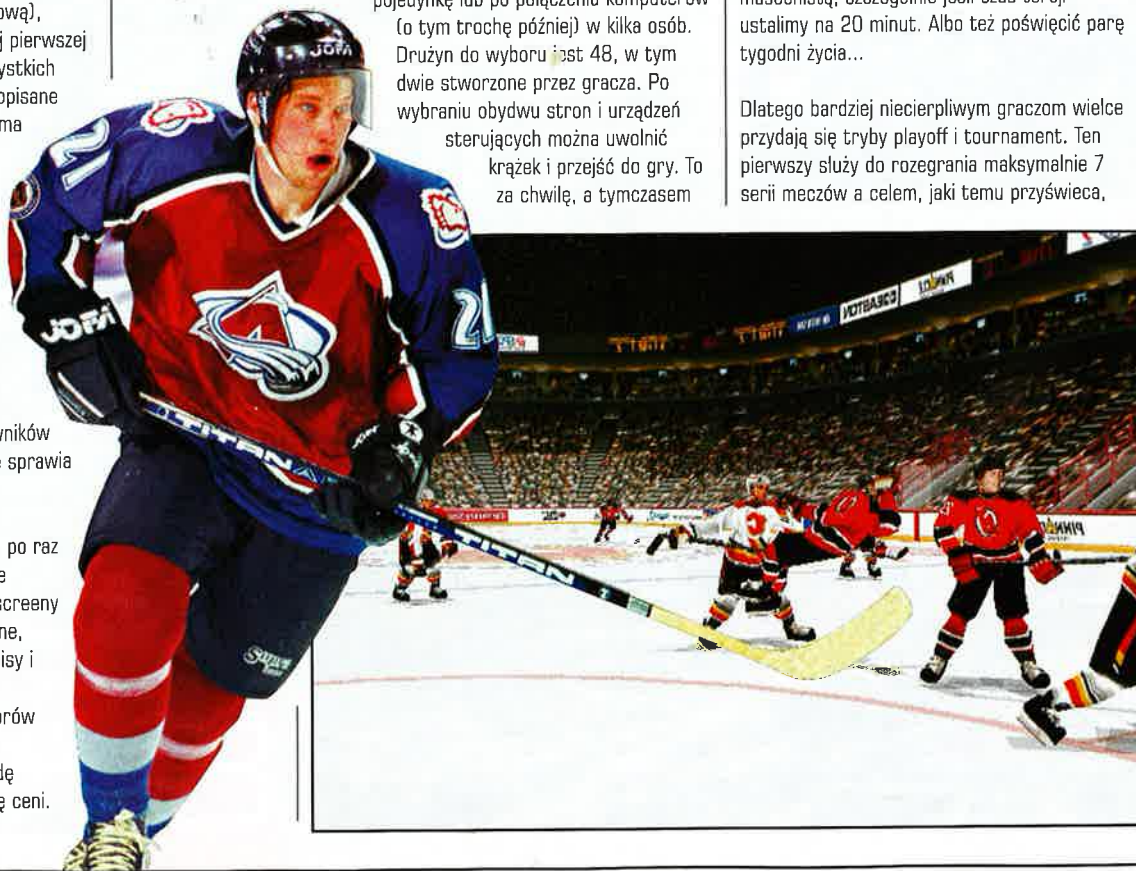


Podobnie ceni się spore rozbudowanie menu, dużą ilość opcji i łatwość poruszania się w ich obrębie. Żeby nie być niesłownym, przybliżę nieco owe opcje i podopcje, bo w grze sportowej jak wiadomo bardzo ważne jest, żeby użytkownik mógł przystosować grę do własnych potrzeb.

W ten sposób patrząc, zacznę od ustalenia typu gry, a tych jest pięć. Pierwszy - exhibition pozwala na rozegranie spotkania między dwoma dowolnie wybranymi drużynami. Grać można w pojedynkę lub po połączeniu komputerów (o tym trochę później) w kilka osób. Drużyn do wyboru jest 48, w tym dwie stworzone przez gracza. Po wybraniu obydwu stron i urzędzeń sterujących można uwolnić krążek i przejść do gry. To za chwilę, a tymczasem

mamy tryb sezonowy, po wybraniu którego możemy rozegrać 25-cio lub 82-meczowy sezon ligi NHL. Oczywiście nie polega to tylko na rozgrywaniu kolejnych spotkań. Pomiedzy nimi możemy zajmować się transferami zawodników, ustalaniem składu naszej drużyny, a także taktyki, jaką będą stosować zawodnicy podczas meczu. W tej opcji zawarte są też rozgrywki playoff, a także wręczanie nagród na koniec sezonu. Wszystko to piękne, ale jest jeden mankament - żeby rozegrać pełny sezon składający się z 82 spotkań, trzeba być masochistą, szczególnie jeśli czas tercji ustalimy na 20 minut. Albo też poświęcić parę tygodni życia...

Dlatego bardziej niecierpliwym graczom wielce przydadzą się tryby playoff i tournament. Ten pierwszy służy do rozegrania maksymalnie 7 serii meczów a celem, jaki temu przyświeca,





jest zdobycie pucharu Stanleya. Natomiast po wybraniu trybu turniejowego możemy rozegrać klasyczny turniej z eliminacjami w grupach, gdzie gra „każdy z każdym”, ówierćfinalami, półfinalami i finałem. Ilość rozgrywanych spotkań zależy od tego, ile rund będą miały eliminacje - 1, 2, 3 albo 4. Ostatnim trybem (nie ma nic wspólnego z kołem zębatym), w jakim można uruchomić NHL 98 są rzuty karne. Można tu po prostu potrenować lub rozegrać małe zawody z kolegą. Zasady są proste - najlepszy zawodnik z jednej drużyny kontra najlepszy zawodnik z drugiej i tak na zmianę. Jeśli po pięciu seriach nie zostanie wyłoniony zwycięzca, gra toczy się do momentu, aż to się stanie.

I to by było na tyle, jeśli chodzi o dostępne tryby gry. Przynajmniej chyba, że jest ich wystarczająco wiele. Mi osobiście wydaje się, że każdy powinien znaleźć coś dla siebie, szczególnie jeśli połączy się komputery i pograć w kilka osób (maksymalnie 8). Połączyć można się na kilka sposobów, poczynając od tych najprostszych jak kabel null-modem i zwykły modem, a kończąc na sieci LAN i Internecie. W NHL 98 tak jak w innych grach, sieć niesamowicie podnosi grywalność. Ale to tylko taka mała dygresja, bo pozostało jeszcze kilka opcji do omówienia. Np. poziom trudności gry - jakże istotna opcja, jeśli chcemy wygrać z komputerem. A to jest łatwe tylko po ustaleniu poziomu na „rookie”. Wtedy komputerowi zawodnicy poruszają się powoli i krótko mówiąc, wyglądają jak muchy w smole. Życia nabierają dopiero na poziomach „pro” i „all stars”. W tym pierwszym zawodnicy zachowują się adekwatnie do swoich statystyk, natomiast w drugim są praktycznie nie do pokonania. Nie popełniają błędów, ich podania i strzały są idealne... Ciekawe, czy jest ktoś zdolny do przejścia na tym poziomie trudności całego sezonu i zdobycia pierwszego miejsca? Pewnie tak, ale przy takim człowieku Rambo się chowa... Całe szczęście, że można sobie trochę ułatwić życie, zmieniając niektóre opcje dotyczące zasad gry. A zmieniać można całkiem sporo od długości tercji, przez kary, spalone, podanie przez dwie linie, kontuzje aż po walki, automatyczne zmiany piątek itp. Tutaj przydaje się instrukcja, bo człowiek nie znający hokeja będzie miał pewne problemy z ustaleniem, do czego odnoszą się niektóre zasady.

Nie powinno być za to problemów przy ustaleniu opcji czysto technicznych, czyli głośności różnego rodzaju efektów dźwiękowych (a tych jest bardzo dużo o czym jeszcze napiszę) i

poziomu detali. Te ostatnie opcje nie są dostępne, jeśli posiadamy akcelerator grafiki z procesorem Voodoo Rush lub 3DFX - bo i po co? Właściwie tylko posiadacze słabszego sprzętu będą musieli z nich skorzystać i tu warto napisać, iż odpowiednie ich ustawienie spowoduje, że da się grać na „dobrym” 486 w miarę płynnie i przyjemnie. Aha - wspominałem już, jakie



akceleratory obsługuje gra i przy okazji tego chciałbym wytknąć jeden z niewielu błędów. Otóż posiadając inny akcelerator, możemy włączyć w opcjach „3d acceleration”, ale gra się będzie zawieszać, a wystarczyłoby przecież sprawdzić, czy jest zainstalowane Voodoo i po kłopotcie.

Ale zostawiam już te wszystkie opcje w spokoju i przechodzę do tego, co najważniejsze, czyli właściwej gry. A tutaj też jest się czym zachwycać. Po pierwsze posiadacze wspomnianych wcześniej akceleratorów będą oglądali doskonale płynne animacje postaci, ładne tekstury, po prostu чудо. Natomiast ci skazani na normalne karty lub ew. inne akceleratory będą musieli zadowolić się „normalną” grafiką. Tyle, że określenie „normalna” w wypadku NHL 98 nabiera nowego wymiaru. Przy włączonych wszystkich detalach można odnieść wrażenie, że ogląda się



Po lewej: Ostre „realne” akcje podbramkowe, to duża zaleta gry.

prawdziwy mecz. Jest to zasługa kilku rzeczy, z których najważniejsze to dokładne odwzorowanie zawodników, łącznie z ich prawdziwymi twarzami, bogactwo szczegółów otoczenia i animacje postaci. Otoczenie, przy włączonych wszystkich detalach, podobno wiernie odwzorowuje prawdziwy wygląd hal (piszę podobno, bo w żadnej hali hokejowej w USA nie byłem), a owe wspaniałe animacje postaci to po prostu mnogość i naturalność ruchów jakie wykonują zawodnicy - czasami odnosi się wrażenie, że żaden z nich się nie powtarza, a to naprawdę wielki plus.

Do tej wspaniałej grafiki wystarczy jeszcze dodać również dobry dźwięk, żeby otrzymać grę prawie doskonałą. Naprawdę, strona dźwiękowa NHL 98 jest genialna... Odgłosy wydawane przez zawodników, szum publiczności, grające organy no i oczywiście wspaniały komentarz na żywo, który dodatkowo podnosi atmosferę o kilka punktów. Całość jest w Dolby Surround; podłączenie wyjścia karty dźwiękowej do wzmacniacza i dobrych kolumn powoduje piorunujący efekt, który każdemu radzę wypróbować.

Właściwie to radzę wypróbować całą grę, a nie tylko dźwięk. Naprawdę warto! Maniacy znajdą tu bardzo rozbudowane statystyki, miłośnicy bijatyk na tafli znajdą w instrukcji opis ciosów (tak, tak! Wiecie jakie miłocki tam odchodzi?! Niech się schowa Virtua Fighter!), a i ludzie, którzy po prostu lubią pograć w gry sportowe nie będą zawiedzeni.



Plusy:

- grafika
- dźwięk
- grywalność
- mnogość opcji konfiguracyjnych
- współpraca z akceleratorami

Minusy:

- problemy z niektórymi akceleratorami graficznymi

Ocena:

8

Q-ACTION		Producent: Electronic Arts	
Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, CDx4, Win 95		Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766	
Internet: http://www.easports.com			

Szkoła latania

Star Trek: Starfleet Academy

Ze wszystkich filmowych sag z akcją osadzoną we Wszechświecie długotrwałe uznanie zyskały sobie właściwie tylko dwie - Star Trek i Star Wars. Obie doczekały się też wielu komputerowych „interpretacji” rozwijających wątki z dużego ekranu. Nie będę jednak ukrywał, że bliższy jest mi świat wykreowany przez George’a Lucasa. Żadna ze wcześniejszych gier rodem z naszej galaktyki nie potrafiła mnie, prawdę powiedziawszy, wciągnąć w stopniu porównywalnym do X-Winga czy Dark Forces, tak więc i do obecnie opisywanej podszedłem z niezupełnie pozytywnym, co nie znaczy zaprzeczenia, że negatywnym, nastawieniem. Niestety „przekazanie” gry komu innemu nie wchodziło w rachubę - każdy udawał, że coś tam pilnego na swoim komputerze robi. I, jak się okazało, chwiała im za to, bo ominięły mnie przyjemność skończenia najlepszego (tak, tak, to nie pomyłka) symulatora kosmicznego wydanego w tym roku.

ALLOR

Aczkolwiek z samym symulatorem sprawa jest dosyć nietypowa. Jest to bowiem symulator... symulatora(!), na którym wykonujemy misje w ramach normalnego szkolenia kadetów na załogi statków kosmicznych. Czyli inaczej mówiąc mamy jedyną w swoim rodzaju szansę pochodzenia sobie do szkoły w niezbyt odległej przyszłości. Jest to duża odmiana po kolejnych misjach ratowania świata serwowanych nam do tej pory w podobnych produkcjach, a jednocześnie najlepszy sposób na sensowne wyjaśnienie „niesmiertelności” głównego bohatera - oblałeś misję testową, to do

Po prawej: Dobrze jest, od czasu do czasu, paru Klingonów uoszczęśliwić.

powtórki. Przed przystąpieniem do akademii nie jest na szczęście wymagane wykucie dwudziestu paru podręczników po tysiąc stron każdy. Wiedza potrzebna do pobierania dalszej nauki mieści się na paru stronach instrukcji, zawierającej dodatkowo szczegółowy opis dwóch pierwszych misji i dane techniczne statków spotykanych w trakcie całych studiów. Same klawisze są jeszcze dodatkowo wydrukowane na osobnym gadgedzie do postawienia w zasięgu wzroku (na przykład na monitorze). Tyle mniej więcej można się dowiedzieć przy oglądzinach z zewnątrz, a wewnątrz?

Pierwszą rzeczą sugerującą coś interesującego jest pudełko na pięć kompaktów. Po co aż tyle danych do symulatora? Po nieco przydługiej instalacji można się przekonać na własne oczy. Cóż, ktoś po prostu odwalil kawał naprawdę porządnej roboty i treść odpraw podawana jest w formie filmów (po angielsku, ale można włączyć podpisy - dotyczy to zresztą wszystkich kwestii mówionych w grze, nie tylko filmów). To jednak nie wszystko. Jak się bardzo szybko



U góry: Twój pokładowy geniusz.

okazuje, prócz wykonywania kolejnych misji jest jeszcze do rozwiązania porządnie skleciona intryga w samej szkole. Wszystko podane w formie dobrej filmowej przygodówki, wymagającej w kluczowych momentach wybrania jednej z paru możliwych opcji - kontynuowania dialogu lub też dalszej drogi postępowania kierowanej przez nas postaci. Takich ścieżek jest wystarczająco wiele, by gra nie razła liniowością. Nasze decyzje jako kapitana mają zresztą wpływ na wyniki załogi, mogą się też przyczynić do szybszego opuszczenia murów uczelni, jeżeli już za bardzo na niej nabroimy (co jest jak najbardziej możliwe). Zekulisowe działania kadetów są od pewnego momentu nawet bardziej wciągające niż same misje! Wykonuje się je już tylko po to, by dowiedzieć się, co dalej...

We wszystkich filmach występują żywi aktorzy, łącznie z trzema dobrze znanymi z kin: kapitanami Kirkiem i Sulu oraz komandorem Chekovem. Uwadze warto polecić zwłaszcza tego ostatniego. Akcent jego angielszczyzny perfekcyjnie oddaje kraj pochodzenia (Rosja, jeśli ktoś nie oglądał filmów i nie domyślił się z nazwiska), a do tego potrafi on uraczyć gracza paroma ludowymi przypowieściami czy opisem wytworów lokalnego odpowiednika Cepelii. Poza tym z całej trójki najlepiej się wczuwa w swoją rolę. Pozostali dwaj są trochę zbyt „sztywni”,



jakkolwiek jest to tylko moje własne, jak najbardziej subiektywne, wrażenie. Prócz nich występuje jeszcze kilkadziesiąt innych postaci, łącznie z poważnym szefem akademii oraz samym graczem wraz ze swoimi załogantami. Utarczy z nimi wypełniają zresztą czas pomiędzy początkowymi zadaniami i trzeba się troszeczkę pogłowić, by zażegnać rodzące się między poszczególnymi jednostkami spory. Dopiero później przyjdzie czas na ostateczną rozgrywkę z uosobieniem zła, aczkolwiek równie dobrze można się opowiedzieć po jego stronie.

Rozwiązywanie kłopotów z innymi kadetami nie jest wszelako głównym celem pobytu w akademii. Bez wykonywania misji nie można przejść przecież do dalszej części gry, dlatego też wypadaloby teraz i o nich coś niecoś powiedzieć. Po filmowym przedstawieniu celu misji przenosimy się do kabiny statku federacji, dokonując automatycznie wpisu do jego logu, okraszając przy tym zadanie własnymi uwagami, niekiedy bardzo trafnie określającymi przyszłe niespodzianki. Lot rzadko kiedy przebiega bowiem zgodnie z planem - należy dokładnie słuchać wszystkich komunikatów radiowych, by nie przegapić jakichś nagłych i nieoczekiwanych zmian (w każdej chwili dostępny jest na szczęście spis wszystkich otrzymanych komunikatów, ale może być już za późno, by na przykład pomóc atakowanemu transportowcowi). Co ważniejsze, wielokrotnie trzeba podejmować decyzje samodzielnie, bez porozumienia z bazą, opierając się na informacjach otrzymanych od kapitanów innych walających się w przestrzeni jednostek (a niekiedy są one ze sobą jawnie sprzeczne). Parokrotnie należy współpracować z wrogiem czy nawet zignorować rozkazy dowództwa - inaczej zawieszenie broni zostanie zerwane i... misja do powtórki (w końcu to tylko szkoła). Ogólne zasady są następujące: a) rozmawiać zawsze i z każdym, b) walczyć dopiero w odpowiedzi na atak, c) pomagać potrzebującym, d) zrozumieć innych - nie wszyscy wyznają te same prawdy co Federacja, e) jeszcze raz bla, bla, bla, a nuż się uda.

W czasie rozmów z kapitanami innych statków (czyli tego bla, bla, bla) na ekranie komunikacyjnym ukazuje się centrum sterowania drugiej jednostki (częściej) lub tylko herb organizacji, do której należy przy braku połączenia wizualnego (rzadziej). Jeżeli kapitan chce nas tylko o czymś poinformować, to nie pozostaje nic innego nad spokojne wysłuchanie przekazu. Niejednokrotnie jednak można samemu pokierować rozmową i wtedy wiele zależy od zrozumienia różnic pomiędzy rasami zamieszkującymi galaktykę. W czasie takiego





seansu łączności można się zarówno wiele dowiedzieć jak i wywołać nie taki znowu mały incydent, należy się więc wykazać albo wiedzą o Star Treku albo zdrowym rozsądkiem, który (wraz ze spokojem i umiarkowaniem) także wystarcza do rozwiązania większości problemów.

Sama walka (a w trakcie każdej misji dochodzi do przynajmniej jednego pojedynku) przypomina X-Winga czy TIE Fightera. Statki federacji uzbrojone są w fazy będące odpowiednikami dział laserowych oraz kilka wyrzutni torped i pomimo różnic w wielkości między myśliwcem z Gwiezdných Wojen a jednostką ze Star Treka idea jest taka

sama - wejść wrogowi na ogon i przy pomocy posiadanego arsenału przemienić w kosmiczny pył. Największa zmiana to automatyczne naprowadzanie fazy na cel. Uczucie towarzyszące pojedynkom jest jednak dużo przyjemniejsze, niż na małym jednoosobowym myśliwcu, chociaż naraz walczy ze sobą znacznie mniej jednostek. O wszelkich trafieniach, awariach i zniszczeniach informuje bowiem ktoś z załogi - w ogniu walki komunikaty podawane są prawie jednym ciągiem (wszystko oczywiście mówione), a wrażenie uczestniczenia w



strata napędu nadprzestrzennego lub systemu podtrzymywania

życia kończy się w niezbyt miły

sposób... Priorytety dla grup naprawczych można oczywiście ustalać samemu, podobnie jak gospodarkę posiadaną energią. Statek może się dodatkowo znajdować w jednym z trzech stanów gotowości, determinujących całkowitą ilość rezerw energetycznych będących do dyspozycji. Od stopnia gotowości zależy także dostępność uzbrojenia i tarcz ochronnych. Nie można jednak latać cały czas przy czerwonym alarmie (tylko na nim uzyskamy dostęp do uzbrojenia), gdyż przez większość obcych statków zostanie to odczytane jako agresja, ze wszystkimi niezbyt miłymi tego konsekwencjami. Dodatkowo, ze względu na działające systemy obronno-zaczerwone pozbawiony dostatecznej mocy uszkodzony napęd nie pozwoli na wejście w nadprzestrzeń (w Star Treku nazywa się to chyba uzyskaniem szybkości warpowej, ale nie jestem pewny). Na szczęście podniesienie osłon trwa około sekundy, a w tak krótkim czasie nie ma raczej szansy na zobaczenie eksplodującej kuli ognia w miejscu ostatniego pobytu statku, więc latanie bez nich nie jest tak niebezpieczne, jak mogłoby to w pierwszej chwili wyglądać.

Statek można kontrolować za pomocą konsol sterowanych myszą albo dużo szybciej przy pomocy klawiatury. Prócz trzech już

Po lewej:
Kto powiedział, że w próżni
nie ma matyli?



wymienionych stanowisk (sterowania statkiem, usuwania uszkodzeń i gospodarki energetycznej) dostępne są jeszcze: kontroli uzbrojenia, nawigacyjna, komunikacyjna oraz naukowa z biblioteką statku (z którą warto się zapoznać, jeśli o Star Treku ma się pojęcie raczej mgliste). Do manewrowania natomiast najlepiej wykorzystać dobry joystick, bo gryzoń do tego celu służyć nie może, a klawiatura się nie sprawdza.

Kampania to oczywiście nie wszystko. Gra sieciowa udostępniana w Akademii, podobnie jak cała reszta, także wnosi coś nowego. Prócz zwykłych deathmatchów istnieje jeszcze możliwość podboju galaktyki czy zajęcia się międzyplanetarnym handlem. I to zarówno po stronie Federacji jak i Klingonów, przy pomocy kabla, sieci IPX lub modemu. Niestety, aby taką rozgrywkę zacząć, każdy z graczy musi dysponować własną kopią programu. Czy warto? Właściwie tak, bo taki na przykład X-Wing vs. TIE Fighter nie oferuje nic więcej, prócz sieciowych pojedynków, a o kampanii nawet nie słyszał. A skoro już jesteśmy przy ocenianiu...

Jedyną właściwie wadą gry (choć dla niektórych będzie to zaleta) jest jej osadzenie w realiach StarTreka. Wystarczy popatrzeć na wygląd konsoli, aby zrozumieć, co mam na myśli - wyglądają po prostu kiczowato (gdymy nie to, byłaby pewnie dziewiątka). Cała reszta jest natomiast super. Przestrzenny dźwięk w Dolby, muzyka z filmu, szybka i dopracowana grafika 3D (gra obsługuje wprawdzie Direct3D, ale trzeba bardzo szybko dopalacza, by była równie szybka na nim co bez niego, chy chy), wciągająca intryga. Słowem, tak powinny być wydawane wszystkie symulatory. Polecam nawet przeciwnikom serii, pod warunkiem że lubią kosmiczne symulatory lub filmowe przygodówki. Jest to bowiem najlepsze 2 w 1 jakie widziałem - i mimo, że z filmów wolę Gwiezdne Wojny, to muszę jednak przyznać, że Starfleet Academy przewyższa wszystkie TIE Fightery i X-Wingi, nawet razem wzięte, o głowę. Smutne ale prawdziwe. Cóż nie pozostaje już nic innego, jak wrócić na zajęcia. Dzisiaj będzie o nowym klingońskim krążowniku...

Plusy:

- połączenie przygodówki i symulatora
- wykonanie
- zadania w misjach
- różnorodność siły napędowej
- na podstawie StarTreka

Minusy:

- na podstawie StarTreka
- tyle kompaktów, ile chętnych do sieciówki

Ocena:

8

CACTIO		Producent: Interplay
Wymagania: P90, 16MB RAM, CDx4, Win 95	Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 250703	
Internet: http://www.interplay.com		

Zakrecony RTS

Tone Rebellion

Tak się jakoś złożyło, że sporo ostatnio narzekałem na RTSy (choć trzeba od razu dodać, że pojawiło się też sporo takich gier, na które nie tylko nie narzekam, ale jestem pod ich silnym wrażeniem). Że są niemal identyczne, że zawierają bardzo podobne rozwiązania, że brak oryginalności w fabule, że się autopowielają, że to, że tamto. Wydawać by się więc mogło, że gdy pojawi się gra z tego gatunku, która będzie po prostu zupełnie inna, to malkontenci powinni szybko zamknąć japy.

MAC ABRA

Niestety, nie ma tak dobrze - choć zapowiadało się niezłe. Fabuła gry opowiada o dziwnych stworkach zwanych Pływakami (Floaters), żyjących w krainie, gdzie podstawą istnienia jest magiczna substancja Tone. Świat ów został nawiedzony przez gigantycznego stwora, Lewiatana, który niemalże doprowadził do jego zagłady. Z krainy pozostały tylko orbitujące w kosmosie „wyspy”, na których żyją cztery odmiany tytułowych Pływaków (wbrew pozorom nie pod wodą - one pływają w powietrzu). Każde z plemion wygląda inaczej (choć i tak przypominają mi insekty) i obdarzone jest nieco odmiennymi właściwościami. Rozpoczynając grę, możecie wcielić się w przywódców jednego ze szczepów. Wprawdzie nie zagraża Wam bezpośrednio sam Lewiatan, ale bez przerwy doświadczacie jego obecności. Wytwarzany przez niego skrzek infekuje was źródła Tone; infekcja kończy się smutno - szybko powstają tam jakieś biologiczne i mechaniczne (?) struktury, w których legną się potwory (skorpiony, jakieś diabelskie koniki morskie, ważki i inne mackowate obrzydlistwa); są też struktury, które rażą Waszych podwładnych rozmaitymi pociskami.

Po prawej: Widoczny aktywny most, dojo i „odslaniacz” Tone (no i paru wojowników).

Co jest zadaniem gracza? Otóż ma on tak naprawdę trzy zadania: taktyczne, strategiczne i mistyczne. Zadaniem taktycznym jest wyplenienie sług Lewiatana z danej wyspy.

Zadaniem strategicznym jest oczyszczenie wszystkich wysp i pokonanie Lewiatana.

Zadaniem mistycznym jest odnalezienie wszystkich artefaktów

i umieszczenie ich w odpowiednich mistycznych miejscach. W efekcie tego obudzie

tego „śpiącego rycerza” danego plemienia, który to ponoć będzie w stanie pokonać potwora.

Akcja rozpoczyna się na fragmencie jednej wyspy. Widzimy tam nasze pierwotne źródło Tone oraz kilka pobliskich, większych i mniejszych, „sadzawek” również zawierających tę substancję. Na sadzawkach stawiamy rozmaite struktury. Jedną z nich jest urządzenie, które ukazuje inne źródła Tone (bo na początku nie widzimy za dużo). Co więcej, tylko dzięki niemu jest możliwe odsłanianie dalszej części mapy. „Odsłanianie” to zresztą złe słowo. Po prostu dopóki w sąsiedztwie krawędzi ekranu nie postawimy takiego urządzenia - ekran nie będzie się scrollował i nie mamy dostępu do następnej lokacji. Jest to o tyle wkurzające, że zwykle tuż za krawędzią są jakieś dalekosiężne jednostki wroga i grzeją w nas aż huczy - a nasze jednostki najczęściej nie mogą nic im zrobić... Ponadto stawiamy też mechanizmy, które wydobywają Tone (z niej budujemy wszelkie struktury) i które wytwarzają z nich kryształy (potrzebne do kształcenia i regenerowania wojowników) oraz substancję, która umożliwia wykorzystanie magii. Budujemy sale treningowe (dojo) dla żołnierzy (kilkę rodzajów z możliwością upgrade) i wieże magiczne. Możemy wznosić kilka struktur jednocześnie i sami ustalamy priorytet dla każdej budowli - im wyższy priorytet, tym więcej robotników koncentruje się na danym zadaniu. Odsłaniając kolejne fragmenty mapy, znajdujemy rozmaite artefakty, które należy kolekcjonować. Wśród nich są klucze do mostów (teleportów), dzięki którym możliwy

jest transfer naszych sił i struktur na kolejne wyspy. Są też przedmioty, które należy umieszczać w specjalnych „miejscach mistycznych”. Dzięki nim zbliżamy się krok po kroku do przebudzenia naszego śpiocha.

Nadal wygląda to zachęcająco? Pora więc na krytykę. Zaczniemy od tego, że wybór plemienia nie ma większego znaczenia. Stwórki różnią się głównie wyglądem, a ich struktury mają odmienny kształt - ale są to za każdym razem te same struktury. Drugim (już wspomnianym) „hakiem” są problemy z odsłanianiem mapy. Trzecią wadą jest konieczność (znana dotąd tylko fanom przygodówek) klikania „wszystkim na wszystkim”. Tzn. zwykle nie wiemy jaki artefakt pasuje do jakiego miejsca mistycznego. A gdy mamy ich z 5-7, plus podobna ilość miejsc mistycznych (naturalnie porozrzucanych po powiedzmy 5 i więcej wyspach), to zaczyna się to robić naprawdę irytujące. Tym bardziej, że często okazuje się, iż nie mamy akurat potrzebnego przedmiotu. Po czwarte zlokalizowanie (a i późniejsze zapamiętanie lokalizacji) miejsc mistycznych nie jest takie proste. Po piąte sterowanie (jak na RTS) nie dość, że jest skomplikowane, to na dodatek niefunkcjonalne i uciążliwe. Po szóste instrukcja (choć obszerna) nie jest specjalnie przyjazna ani nadmiernie konkretna tam, gdzie potrzeba, a i fonty, jakimi ją wydrukowano, wyglądają efektownie, ale są męczące przy czytaniu. Po siódme bardzo wkurzający jest stały niedostatek sił roboczych. Robotnicy mnożą się w takim tempie, jakby sprawiali im to wielką przykrość (che che). Żołnierze są zaś automatycznie rekrutowani spośród robotników, co przy niedostatku rąk (macek?) do pracy wywołuje po pewnym czasie efekt błędnego koła. Im mamy mniej robotników, tym wolniej wydobywamy kryształy, które



Na dole: Królestwo pływaków w pełnym rozkwicie.





uzupełniają energię żołnierzy. Im mniej mamy kryształów - tym szybciej giną żołnierze (a na miejsce każdego poległego natychmiast rekrutowany jest jeden robotnik). Im szybciej giną żołnierze - tym więcej robotników dostaje powołanie do wojny i tym samym nasze zapasy kryształów uzupełniają się jeszcze wolniej, co powoduje wyższe straty, co wywołuje kolejny pobór... Po ósme (i chyba najważniejsze) gra się nuuuuzy i dluuuuzy i ciąqąqgnie jak zużyta guma do żucia. 90% czasu zajmuje nam nader „fascynujące” stawianie kolejnych struktur i uzupełnianie zapasów. Po kwadransie albo i dwóch takiej krzątany dokonujemy ofensywy (jakieś 2-3-5 minut), odsłaniajemy kolejny segment ekranu - i znów gromadzimy zapasy, itp. Po kilku godzinach opanowujemy

całą wyspę, przenosimy się na kolejną (a jest ich... od licha i trochę!) i cała zabawa zaczyna się dokładnie od początku.

Co gorsza zdobywanie kolejnych wysp tak naprawdę niewiele daje - przybywa nam artefaktów, udaje się dopasować parę do rozmaitych miejsc mistycznych, w efekcie czego np. robi się dziura w ziemi lub wynurza się jakaś sfinksopodobna ogromna

twarz, a nasi żołnierze nabierają doświadczenia. I to wszystko. Mając opanowanych bodaj 7 wysp, miałem nadal wrażenie, że dopiero zaczynam grać! W sumie daje to grę, w której czujemy się raczej jak robotnicy przy taśmie montażowej, w kółko i bez zaangażowania wykonujący kilka identycznych czynności, niż strategzy odpowiedzialni za losy świata. Czy może być coś gorszego w wypadku RTS?

Teraz przejdźmy może do pozytywów. Podobał mi się pomysł z możliwością ustalania priorytetów pracy. Nowatorska jest też



Po lewej:
Sily Lewiatana atakują!!!

idea umożliwiająca teleportację budowli - w miarę posuwania się frontu możemy w ten sposób przesuwać swoje zaplecze naprzód, by skrócić czas potrzebny na dotarcie do np. dojo czy wytwornicy kryształów, i nie musimy w kółko stawiać kolejnych fabryk. Nieźle pomyślano też tzw. „panic button”, po którego naciśnięciu wszyscy robotnicy rzucają robotę i pędzą wspomagać swoich żołnierzy tam, gdzie wrze walka (a po odwołaniu alarmu powracają do pracy). Jest też w tej grze dość specyficzny klimacik, wywołwany głównie czymś, co wzbudziło mój wielki entuzjazm. To muzyka. Gdy uruchomiłem Tone Rebellion i rozległy się pierwsze takti (z wokalem!!!), po prostu zdrewniałem, zmiękły mi kolana i gdyby nie to, że



Plusy:

- Muzyka! Muzyka!! Muzyka!!!
- Jest to jednak coś odmiennego od innych RTSów
- Niestandardowa fabuła
- Niezła grafika

Minusy:

- Mizerna grywalność
- Brak istotnego różnicowania plemion i ich budowli
- Niewygodne sterowanie

siedziałem - to bym usiadł. Wpadłem na parę minut w trans i odleciałem w takie rejony, że aż strach mówić i szkoda wracać... Gdyby inne elementy Tone Rebellion dorównywały (choć w połowie) tej muzyce, to byłoby naprawdę coś genialnego.

A co jest? Jest zakręcony i mocno uduziwiony RTS, kryjący pod tą powłoką miłą (i co najgorsze) nudną treść. Niestety, Tone Rebellion to w sumie porażka, mimo dużych ambicji autorów. I gdyby nie muzyka, to ocena tej gry byłaby niższa co najmniej o dwa punkty.

Ocena:

6

	Producent: The Logic Factory/Virgin Int
	Dystrybutor: Virgin Interactive tel. (0044) 1713682255
Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, CDx2, Win 95	
Internet: http://www.vie.com.uk	

Generalissimus Rex

Panzer General 2

Dzięki chwilowemu zamroczeniu Lorda Yabula, sprzątnięcia Panzer Generala 2 sprzed jego nosa było równie łatwe, jak odbranie dziecku lizaka - a właściwie prostsze, bo nie miał nawet, w przeciwieństwie do większości dzieł, siły płać. Gdy się w końcu jako tako pobierał, było już za późno. Dzięki taktemu matfideemu i odgórnie sterowanemu „zbiegowi okoliczności” najnowszy produkt S&B zostanie przedstawiony nie przez kompletnego maniaka wszystkiego z wyrazem „General” w nazwie, a przez w miarę normalnego miłośnika strategii i dowolnej zjadliwej postaci, który wprawdzie sobie kiedyś w te gierki pogrywał, ale jakiegoś wykuszaj infekcji maniackalnej zdolał się na szczęście (nieśmiertelnie - niepotrzebne skreślić) oprzeć.

ALLOR

Bardzo dobrą wiadomością dla wychowanków pierwszego rocznika szkoły generalskiej będzie bez wątpienia powrót na nasz europejski teatr działań. Żadnych czarodziejów, skośnookich czy alienów - tutaj walczą stare dobre Pantery, Tygrysy, Shermany, Churchille i T-34 oraz cała masa jednostek wsparcia. Autorom należą się duże brawa, bo takiej ilości żelazta jeszcze nie było - w programie uwzględniono siły zbrojne czterestu państw, łącznie z wojskami biorącymi udział w wojnie domowej w Hiszpanii! Bardzo dobrze, że w instrukcji przedstawione zostały wszystkie charakterystyki i można się z nimi na spokojnie, przed walką, zapoznać. Zaoszczędzi to później wielu przykrych niespodzianek w czasie kampanii. A do wyboru jest ich aż pięć: dwie po stronie Rzeszy i po jednej każdym z sojuszników, czyli Rosją Radziecką, Zjednoczonym Królestwem i Stanami Zjednoczonymi. Misje składające się na każdą z nich są opisane w instrukcji, dzięki czemu mniej uczeni w w sztuce wojennej mają szansę na poznanie otoczki historycznej towarzyszącej zmaganiom na tym teatrze działań. Prócz tego zdarzają się także od czasu do czasu sugestie dotyczące składu armii, przydatne zwłaszcza dla zaczynających naukę trudnego generalskiego rzemiosła. Specjalnie dla nich jest zresztą dostępny osobny scenariusz wprowadzający w podstawowe tajniki tego zawodu, dzięki czemu nie trzeba być weteranem wszelkich możliwych bitew, by w ogóle zacząć zabawę (jakie miłutkie określenie - zabawa w wojnę).

Wracając jednak do kampanii. Jak już wspomniałem, podwładni kaprala mają do wyboru dwie drogi. Pierwsza zaczyna się w Hiszpanii, gdzie dowodzimy wysłanym na pomoc nacjonalistom generała Franko korpusem włosko

Shoreware) misje pod wspólną nazwą Łapanie Niedźwiedzia, czyli wszyscy przeciw ruskim), pozbawia nas to jednak wpływu na początkowy skład wojsk.

Oddane pod dowództwo siły dzielą się bowiem na dwa rodzaje: główny rdzeń, na którego skład mamy wpływ oraz jednostki pomocnicze, oddane do dyspozycji na czas trwania jednej konkretnej misji. Ponieważ na siłę jednostek znaczący wpływ ma ich doświadczenie, więc o swoich wojaków trzeba zadbać: uzupełniać straty,

Cztery asy



Erwin Rommel

George Patton

Iwan Koniew

Bernard Montgomery

Erwin Rommel (1891-1944) - jeden z najzdolniejszych niemieckich dowódców. Wstąpił się już podczas kampanii we Francji, ale znany jest głównie z błyskotliwego dowodzenia niemieckim korpusem ekspedycyjnym w Afryce (Afrika Korps), w latach 41-43, gdzie początkowo ostro przetrzepał skórę Brytyjczykom i zdobył sobie miano „Lisa Pustyni” (głównie dzięki mistrzowskiemu wymyśnianiu się z zaślavianych przez aliantów pułapek). Po 1943 popadł w niełaskę i kierował grupą armii B we Francji. Zamieszany w spisek przeciwko Hitlerowi popełnił samobójstwo w lipcu 1944.

George Patton (1885-1945). Jeden z najbardziej utalentowanych i niekonwencjonalnych amerykańskich generałów. W 1942 dowodził operacją Torch (lądownie w Casablance). Brał udział (wraz z 7 Armią) w lądowaniu na Sycylii. Od 1944 dowódca 3 Armii (mimo protestów Montgomery'ego). Lądował w Normandii i powstrzymał niemiecką ofensywę w Ardenach, pod koniec wojny walczył w Austrii i Czechosłowacji. Znany z wielu dość kontrowersyjnych decyzji, zginął w wypadku samochodowym tuż po zakończeniu wojny.

Iwan Koniew (1887-1973). Obok Żukowa jeden z najlepszych rosyjskich dowódców w czasie II wojny. Zarzucano mu jednak, że nadmiernie szafuje krwią swoich żołnierzy. Dowodził m.in. Frontem Zachodnim, Północno-Zachodnim, 2-gim Frontem Ukraińskim i 1-szym Frontem Ukraińskim. Jako dowódca tego ostatniego wyzwał południową i środkową Polskę.

Bernard „Monty” Montgomery - feldmarszałek (od 1944), brytyjski dowódca 8 Armii (od 1942). Która skutecznie powstrzymała ofensywę Rommela w Afryce (zwycięstwo pod El-Alamein). Brał też udział w lądowaniu w Normandii (jako dowódca operacji Overlord) i dowodził 21 Armią. Dowódca niewątpliwie zdolny ale jednocześnie bardzo chimeryczny i zbytnio przeświadczony o własnym geniuszu. Czasem doprowadzało go to do angażowania się w mające mierne szanse powodzenia operacje wojskowe. On to był np. głównym pomysłodawcą słynnej i nieudanej operacji Market-Garden, która, wedle jego słów, „udała się w 90%”. Konfliktowa natura Montgomery'ego doprowadzała do konfliktów z innymi alianckimi dowódcami (np. generałem Pattonem). Uwielbiał się wyróżniać z tłumu - jego „znakiem firmowym” był m.in. różowy sweter.

- niemieckim. Potem przez Polskę, zachód, wschód i południe Europy lądujemy w Stanach, by zakończyć wojnę w Oak Ridge, centrum projektu Manhattan (udoskonalano tam produkcję grzybow na masową skalę - niestety niejadalnych i do tego bardzo trujących). Druga kampania jest bardziej wymagająca, gdyż celem jest tym razem obrona Rzeszy przed pierwszym, drugim i trzecim frontem (chyba, że lądowanie we Włoszech nazwiemy frontem numer jeden i jedna druga), co najwładźniejszszym zadaniem nie jest. Po stronie Aliantów do wyboru jest front pierwszy w wykonaniu Wielkiego Brata ze Wschodu oraz dwie odmiany frontu drugiego - w wydaniu Wspólnoty Brytyjskiej i dobrego wujka Sama. Wszystkie misje składające się na kampanie można oczywiście przejść także pojedynczo (daje to w sumie 41 misji + tutorial oraz po zarejestrowaniu (zupełnie jak program

przydział przed walką najnowszy sprzęt czy dokooptować więcej ludzi i sprzętu, niż znajduje się na wyposażeniu żołtodziobów. Strata doświadczonej jednostki jest niestety baardzo bolesna, na szczęście dzięki tym możliwościom wydatnie zwiększa się jej szanse na przeżycie co trudniejszych potyczek. Ale to nie wszystko - dochodzą jeszcze specjalne zdolności dowódców. Dzięki nim jednostki są



jeszcze wartościowsze, na

przykład artyleria może w jednej turze zarówno wykonać ruch, jak i później jeszcze strzelić - rzecz zupełnie nierealna dla zwyczajnych ogniomistrzów. Zdolności takie są jednak przydzielane w sposób całkowicie losowy i





trzeba naprawdę dużego szczęścia, by nawet bardzo doświadczona jednostka miała swojego „wodza”. Za to potem zaczyna się zniszczenie i ... trzeba jeszcze bardziej uważać, by jej nie stracić.

Sama walka, nie licząc oczywiście oprawy, nie uległa wielkim zmianom. Jednostki mają punkty ruchu a poruszanie się w terenie „zjada” pewną ich część, zależnie od jego ukształtowania. Na szczęście, gdy przez przypadek wykonaliśmy zle posunięcie, co przy „latajkach” zdarza się bardzo często, istnieje jeszcze szansa na jego cofnięcie. Warunkiem jest jednak nienatrafienie na wroga - inaczej Undo jest nieaktywne. Oddziały, prócz zdolności trakcyjnych, mają jeszcze parę innych parametrów, określających ich przydatność do walki z celami nie- i opancerzonymi oraz latającymi i pływającymi. Jest się nad czym pogłowić, zwłaszcza, że np. czołgi mogą się po słabszym przeciwniku po prostu „przejechać” nie tracąc ataku, a jednostki rozpoznawcze wykonać swój ruch w paru fazach, nie ryzykując natknięcia się w czasie podróży na ukrytego wroga z wielkim działem. Do tego uwzględniono zmniejszanie efektywności jednostek broniących się przed paroma atakami w rundzie, większy zasięg niektórych armat czołgowych oraz przyglądający efekt bombardowań lotniczych, trwający przez całą rundę. Większość parametrów charakteryzujących jednostki można, prócz instrukcji, przeglądać także w trakcie gry, oszczędzając sobie żmudnego kartkowania.

Cała rozgrywka jest oczywiście podzielona na tury, których liczba jest, jak zwykle zresztą, ograniczona - główne punkty oporu przeciwnika można (i wypada) zdobyć jednak przed końcowym gwizdkiem, poprawiając sobie w ten sposób statystykę. W zależności od tempa uderzenia uzyskuje się bowiem jedną z trzech ocen naszego zwycięstwa (teoretycznie możliwa przegrana od razu kończy karierę, wyjątkiem są tylko trzy pierwsze misje w Blitzkriegu): błyskotliwe, zwykle oraz taktyczne, zapisywanych później w naszym osobistym dossier. Jest się więc potem czym pochwalić

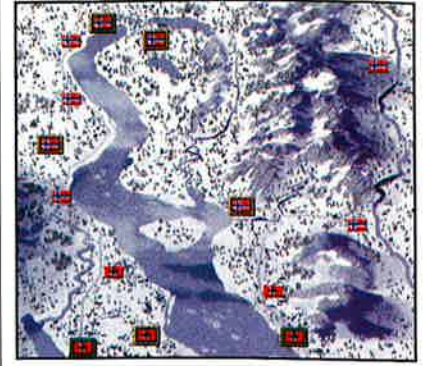
przed znajomymi, ewentualnie co przed nimi ukrywać, gdy jeden z nich okaże się przez przypadek kolejnym maniakiem, urodzonym w czapce z daszkiem i gwiazdkami.

Nawet jednak na takich mutantach powinna wywrzeć wrażenie nowa oprawa audiowizualna. Wygląd pola walki przypomina nie mapy sztabowe (jak dotychczas) a zdjęcia lotnicze! Można to zresztą samemu podziwiać na screenach. Las jest lasem z prawdziwego zdarzenia, góry górami, a pola polami. Jednostki w końcu nie są plaskie i zwracają się frontem w kierunku wroga. Nie ma za to animacji samej walki, która, co tu dużo mówić, była po paru minutach przez wszystkich wyłączana. Muzyka towarzysząca wysiłkowi szarych komórek zależy od reprezentowanej strony konfliktu: miłośnikom herbatki o piątę przygrywa na przykład szkocka kapela z kobzami. Jej rzewne pojękiwania są na szczęście na tyle miłe, że nawet po trzech dniach grania nadal mogłem jej słuchać. Podobnie z pozostałymi motywami, które można zresztą w każdej chwili wyłączyć, by zaserwować bębniom własną kurację wstrząsowo - pobudzającą. O wydarzeniach tamtych dni opowiadają oparte na autentycznych zdjęciach filmy, będące do obejrzenia na samym początku oraz przed każdą kampanią (warto poczekać z wciśnięciem Escape do ich zakończenia, są bardzo dobrze wykonane).

Kolejnym chwytem powiększającym rzeszę zadowolonej kadry oficerskiej jest dołączenie edytora misji. Nie można niestety przy jego pomocy stworzyć mapy od zera, ale za to cała reszta zostaje do naszej dyspozycji. Jest to



Po prawej:
Zimowa ofensywa w Europie



Po lewej:
Jak już Panzer to Panzer

pewna niedogodność - nie można na przykład stworzyć własnej wersji „Obrony Warszawy”, ale plansza nie składa się tutaj z powtarzalnych elementów (przynajmniej na taką nie wygląda), a rysowanie czegoś pikselek po pikselu nie byłoby zbyt zachęcające. Choć import bitmapy... Wracając jednak do plusów, to gra umożliwia zabawę dwóm osobom na jednej maszynie - do dyspozycji dowolna z misji. Jest też oczywiście opcja gry przez sieć i Internet (nie można jednak wykorzystać ani kabelka ani modemu, chyba że do połączenia się z TPSA), a dodatkowo przy pomocy poczty elektronicznej - przy monopolu telekomunikacji rzecz baardzo przydatna. To jednak nie wszystko. Na stronie SSI można zostać członkiem klubu zrzeszającego maniaków oraz rozegrać z nimi jakąś małą potyczkę, gdy nie ma już nikogo bliżej albo gdy wszyscy sąsiadzi i znajomi to lepsze (choć prawdziwą powiedziawszy poziom trudności jest w tej grze dosyć wysoki i początkującym z całego serca radzę obniżyć ilość dostępnych dla komputera środków - inaczej można się szybko zniechęcić).

Po lewej poniżej:
Z czołgami wielkości
miejskiej dzielnicy.

Gra nie jest jednak doskonała i parę bugów się znajdzie. Amerykanie, jak zwykle zresztą, mają problemy z historią, co niestety wychodzi w jednostkach. Polskim myśliwcem we wrześniu jest na przykład P24 a nie P11, a bombowcem jakiś P23.B (?). Meteor (angielski odrzutowiec z końca wojny) jest w ogóle niedostępny, rosyjskie działa samobieżne 150 mm są słabsze od tych z armatą 100 mm, a kawaleria nie ma... koni (tzn. symbolizują ją ludzie idący piechotą). Zniszczenie niemieckich czołgów przez latających niszczycieli tychże graniczy z cudem, nie wspominając o miernej skuteczności katusz. Do tego dochodzi parę mniejszych błędów w szczegółach, w których warto wymienić swastykę na jednostkach Wielkiego Czerwonego Brata i żelazny krzyż oznaczający ich zaawansowanie - podobnie nie na miejscu, jak amerykańska gwiazda na polskich, czy brytyjskich oddziałach. Nie są to wady zbyt poważne, tyle tylko, że i zmiany w stosunku do poprzednich części za duże nie są - ot po prostu jeszcze jeden tytuł z długiego cyklu PG. Stąd też i za niska dla totalnych maniaków ocena, ale nie wszyscy muszą nimi być...

Plusy:

- realistyczna grafika
- dużo misji
- dołączony edytor
- wysoki poziom trudności

Minusy:

- dziwna ocena siły jednostek
- niedopracowane szczegóły

Ocena:

8

	Producent: SSI/Mindscape
	Dystrybutor: Optimus Bis tel. (034) 652974
Wymagania: P90, 16MB RAM, CDx4, Win 95	
Internet: http://www.panzergeneral.com	

Add on...

Perfect Grand Prix Track Pack & Game Editor Stellar Combat

Wśród wielu czasem całkowicie nieznanym szerszemu gronu firm, które prezentowały swe produkty na jesiennych ECTS, jedna zwróciła na siebie szczególną uwagę. Myślę tu o Perfect Publishing Ltd. (związanym z Instant Access) - brytyjskim „beniaminku” w dziedzinie software'u. Wystawiła ona bowiem tylko jeden typ programu - dodatki (angielskie add-on) do popularnych gier największych światowych potentatów. Jak dotąd wydane zostały przez nią „nakładki” na takie hity jak Flight Simulator 6 Microsoft'u, Red Alert Westwood'a, Grand Prix 2 Microprose i (the last but not the least) X-Wing Vs. TIE Fighter ze stajni Lucas Arts. A jako że dwie ostatnie spośród wymienionych to przypadkiem moje ukochane gierki, właśnie mnie w udziale przypadło zrecenzowanie ulepszcjących je (czy to w ogóle możliwe?!) programów.

GEM.INI

Już na wstępie jednak należałoby wyjaśnić pewną żywotną kwestię, bezpośrednio dotyczącą „oryginałów” i wspomagających je „nakładek”. Otóż z przyczyn stricte prawnych nie może być mowy o fundamentalnych, kompleksowych zmianach - to bowiem wymagałoby zmian w kodzie. Co więcej firma taka jak PPL nie może wykorzystywać zastrzeżonych znaków handlowych i elementów (przykładowo graficznych) jednoznacznie kojarzących się z istniejącym już produktem. Stąd też napis na niemal każdym z opakowań jej produktów - 100% unofficial i robocza nazwa „nakładki” (tak na marginesie - aby jej używać, należy oczywiście dysponować krążkiem z „bazą” - oryginalną grą). Dlatego też w większości wypadków są to po prostu dodatkowe misje...

Ale nie tylko. Świetnym przykładem może być tutaj Perfect Grand Prix Track Pack & Game Editor. Grą, na której kanwie powstał ów program jest, jak łatwo się domyślić, Grand Prix 2. Otóż tu istotą „nakładki” jest „doinstalowanie” 11 nowych torów. W taki to właśnie sposób reklamuje się produkt, ale nie jest to do końca prawda. Właściwie tych zupełnie świeżych jest 4 - Zandvoort w Holandii, Brands Hatch - Irlandia, A1 Ring - Austria i Punnington Park - Anglia. Pozostałe to



zmodyfikowane (uwzględnienie w ich układzie zmian, które zaszły przed sezonem '97) toru „tradycyjne”. Taka aktualizacja byłaby rzeczą naprawdę świetną, gdyby nie jedno małe „ale”... Nie wiem właściwie dlaczego, ale na tych „nowych” potwornie „krzaczy” się grafika (czyżby autorzy mieli kłopoty z matematyką?). Zdarza się to głównie w trakcie zjeżdżania do (i z) boksów. Problem jest dość poważny, gdyż chwilami kompletnie nie widać otoczenia - wręcz „toniemy” w jasnozielonej (trawiastej) mgle... Innym istotnym dodatkiem jest możliwość „podmienienia” kabiny bolidu. Autorzy Perfect Grand Prix postawili do naszej dyspozycji wiernie (ponoć) repliki oryginalnych kokpitów, m.in. Ferrari F301b czy Williamsa FW19. W tym wypadku jedynym mankamentem tego (w gruncie rzeczy wspaniałego) rozwiązania jest pewna niezgodność rozmiarów „displaya”: w Grand Prix 2 jest on znacznie większy niż w nakładce. Powoduje to „wylewanie” się danych (przykładowo międzyczasów) na wolant i ogólnie - deskę rozdzielczą. To zaś (jak dla mnie) całkowicie psuje efekt „realności” symulacji. Lepiej poprzestać na standardowym kokpicie, tym bardziej, że jest to jedyna zmiana, której nie można anulować...

Niejako w zamian opcjami, którym nie można praktycznie niczego zarzucić, są wszelkie ustalenia dotyczące konfiguracji bolidu (przykładowo: moc silnika - nawet do 1580 KM czy określenie jego ciężaru (wraz z kierowcą) - od 0 (!) kg. Tu uwaga - przy zbyt małej wadze formuła potwornie skacze...). Uzyskujemy także



bezpośredni dostęp do ustawień kamer, układu toru (związane są z nim kwestie zużycia paliwa i opon), a także ogólnego poziomu zawodności sprzętu i ludzi. Nie mniejsze znaczenie ma również opcja „pokolorowania” tak samochodu i kasku, jak i stroju ludzi z obsługi boksów. Dzięki tym opcjom wszyscy ambitni uzyskali możliwość utworzenia od podstaw własnego teamu. I tyle tylko, że kilka z owych „pomocy” całkowicie zabija ideę rozgrywki...

Pozostawmy jednak rzeczy „przy-Ziemne” i udajmy się w przestrzeń, którą majestatycznie przemierzają ogromne Niszczyciele Gwiezdne. Drugim programem Perfect Publishing Ltd. jest bowiem Stellar Combat, czyli zestaw misji dodatkowych do X-Wing Vs. TIE Fighter (oraz Descent II - ale tego „czegoś” nie lubię, a co za tym idzie - nie zamierzam się nim zajmować :)). Już na wstępie uprzedzić należy, że niestety rzeczą, która determinuje całokształt oceny programu jest pewne niedopracowanie szczegółów, przy czym owe „szczegóły” są



czasem bardzo poważne (o tym jednak dopiero za chwilę). I szkoda, gdyż same misje i - uwaga: kampanie! - są, pod względem fabularnym, bardzo interesujące. Zaczęć może od tych ostatnich, gdyż to właśnie ich najbardziej brakowało w oryginalne. Otóż na każdą z trzech „wojen” składa się pięć powiązanych ze sobą bitew. Przyznam, że historii przez nie opowiadanych nigdy jeszcze nie słyszałem: w pierwszej z nich (Mole Hunt: The Bounty Hunter Missions) wcielamy się w tytułowego łowcę nagród (tylko jedno pytanie: skąd u niego X-Wing?!?) i wraz ze swym partnerem,





pilotującym koreliański transportowiec uganiamy się po Galaktyce poszukując Mole'a i walcząc na zmianę i z Imperium i z Sojuszem. Druga zaś (A Star is Born) rozgrywa się 6 lat przed wypadkami ukazanymi w „Nowej Nadziei” (część IV sagi). Krótko mówiąc Imperator dopiero zdobywa władzę a niejaki Luke Skywalker (przyszły bohater buntowników) to jeszcze, jak to się zwykle mawiać - smarkacz. Na plus misji w Stellar Combat należałoby zaliczyć pewne elementy, które ze względu na swą oryginalność wzbudziły moje uznanie. Z całą pewnością do takich „przebłysków” należą walki toczące przez najpotężniejsze statki obu stron - w jednej z misji bój toczyło aż pięć takich „potworów” - dwa krążowniki kalamaryjskie i trzy Gwiazdne Niszczyciele. Przypniję, że podczas ich walki mój TIE stał w miejscu, a ja... podziwiałem. Takich scen jest jednak niewiele...

Jeszcze kilka zdarzeń dotyczących wspomnianych już „bugów”. W misjach bowiem aż roi się od wszelakiego rodzaju nieścisłości i mniej lub bardziej znaczących błędów. Trudno wyobrazić sobie moje zaskoczenie, gdy w jednej z dodatkowych bitew obserwowałem wychodzące z hiperprzestrzeni TIE Myśliwce. Czyżby autorzy nie wiedzieli, że statki Cesarstwa są zbyt małe, by zamontować w nich silnik hiperprzestrzenny? Bardziej istotnym mankamentem są jednak kompletnie nieczytelne „odprawy” i pewne, delikatnie mówiąc, defekty systemu zaliczania misji. O ile jednak te pierwsze sprawiają niewielkie problemy (choć czasem nie bardzo wiadomo, co tak naprawdę należy zrobić) o tyle drugie... No cóż, w kilku miejscach czegośkolwiek by nie działać i tak zwycięży Cesarstwo (na marginesie - bardzo słusznie!). Nie jest to



jednak winą zbyt trudnych misji. Już wyjaśniam - otóż deklarując się w menu jako pilot Sojuszu i zwyciężając, w odprawie i tak dowiemy się, że tryumf przypadł w udziale Imperium. Swoją drogą - ciekawe dlaczego?... Rekord niedbałości autorzy ustanowili jednak dopiero tworząc jedną z misji treningowych - atak piratów na platformę SB-14. Otóż udało mi się w niej (z niewielką pomocą moich przyjaciół) zniszczyć wszystkie atakujące statki przeciwnika, co było



jednym z kryteriów zaliczenia misji. Nie trzeba zapewne dodawać, iż drugim wymogiem było „przetrawienie” stacji. I cóż z tego, że obydwa cele zostały zrealizowane, jeżeli po ukończeniu misji otrzymałem wiadomość „mission failed” i ostrą reprimendę. No cóż - z nauki tej wypływa jeden wniosek - zanim zaczniesz się zabawę ze Stellar Combat, należy bezwzględnie skopiować plik pilota. W przeciwnym wypadku nagle może okazać się, że na następny awans długo trzeba będzie poczekać...

Miłym gestem ze strony autorów jest również umieszczenie na krążku dodatkowych misji do starszych, lecz wciąż atrakcyjnych tytułów - TIE Fighter'a i X-Winga. Niestety, z przyczyn ode mnie niezależnych nie udało mi się ich „przetestować” (tak w redakcji określa się granie :)). A znając już pomysłowość autorów, sądzę, że warto by było to zrobić...

Wspólnym zaś mankamentem obydwu produktów jest pewna „problemowość” procesu instalacji i zarazem brak instrukcji obsługi programów zarządzających „dopisywaniem”. W pudełku Perfect Grand Prix znaleźć można co

Allora 15 sekund

Jako osoba biorąca udział w testowaniu misji w opcji multiplayer a przy tym jeden z maniaków X-Winga, pozwolę sobie wtrącić własne trzy grosze. Z materiałów nadesłanych do Redakcji wynika, że za projektowanie misji wzięli się powszechnie znani w Sieci ludzie: pomysły są rzeczywiście bardzo dobre, ale całość niestety słabo ze sobą zintegrowana. Wszystko trzeba zrobić prawie że własnoręcznie i przy kompletnym braku wsparcia w instrukcji. Nie jest to wielki problem dla maniaka, który niejedną rzecz już z Sieci download'ował, ale dla zwykłego Gracza niestety tak - zwłaszcza, że za coś w końcu zapłacił. Przy większym dopracowaniu poleciłbym całość z czystym sumieniem, ale obecnie lepiej poczekać na nowszą wersję lub poszperać po Internecie - będzie za darmo, a przy tym równie „łatwe” w użyciu.



prawda dość obszerną książeczkę, ale zawiera ona jedynie kompleksowo omówione wszystkie (tj. i z gry i z dodatku) tory. Zaś w przypadku Stellar Combat autorzy sami spostrzegli swój błąd i dorzucili obszernego helpa w postaci pliku tekstowego. Bez uciekania się do jego pomocy prawdopodobnie nie doinstalowałbym niczego.

Ogólnie rzecz ujmując, w tym wypadku materia (czyli błędy w realizacji) zatriumfowały nad duchem (ideą ulepszenia i tak świetnych gier). Słabym usprawiedliwieniem może być jedynie fakt, iż Perfect Publishing Ltd. śpieszyło się przed londyńskimi ECTS. A jako że jest to firma bardzo młoda i bardzo niedoświadczona (nie wiedziała, że pośpiech często złym doradcą bywa...) wyszło im to nienajlepiej. Na tyle, że nie osmielam się nikomu owych nakładek rekomendować (tym bardziej, że odpowiednio 20 i 15 funtów to kwota znacząca). Z drugiej jednak strony, biorąc pod uwagę ogromną ambicję i naprawdę świetne pomysły sądzę, że warto poczekać na kolejne propozycje sygnowane przez tę firmę. Intuicja bowiem mówi mi, że ona nas jeszcze pozytywnie zaskoczy...

	Producent: Instant Access
	Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95
Internet: http://www.instantaccess.com	

Plusy:
• fajny gameplay

Minusy:
• nie najlepsza realizacja

Ocena:

4

AI w labiryncie

Galapagos

Wszyscy czytelnicy GDA wiedzą zapewne (choćby w przybliżeniu), na czym polega tzw. sztuczna inteligencja (AI). Otóż polega na tym, by jednostki (oddziały, postacie - zależy od rodzaju gry) obsługiwane przez komputer zachowywały się tak, jakby były kierowane przez człowieka. Jak jest naprawdę, o tym z pewnością przekonali się miłośnicy gier RTS, w których problem AI jest wyraźnie widoczny. Dokładnie daje się tam zauważyć różnicę między jednostkami dowodzonymi przez komputer, a żywym przeciwnikiem. Po prostu obecny poziom sztucznej inteligencji nie jest jeszcze na tyle wysoki (być może mógłby być, ale oznaczałoby to kolosalne zużycie pamięci), by zachowywał się ewidentnie tak, jak człowiek.

LORD YABOL

Algorytmy AI występują więc w większości gier. Żadna jednak - aż do tej pory - nie składała się z samego AI. Tymczasem taka właśnie jest gra pt. Galapagos. Pokróćcie: Galapagos, to industrialny świat, który zamieszkiwany jest przez nieokreślone siły sprawcze zajmujące się tworzeniem mechanicznej armii, która (a jakżeby inaczej) ma za zadanie podbicie świata. Mendel - główny bohater gry, to właśnie ich najnowszy produkt: maszyna wyposażona w sztuczną inteligencję, będąca prototypem potencjalnych operatorów maszyn bojowych. Mendelowi (Mendlowi?) jednak to nie odpowiada i postanawia uciec z laboratorium. Droga wiedzie przez pięć industrialnych światów (etapów): Galapagos, Sine, Plon, Hellen i Lumen. I tutaj pojawia się różnica między



Galapagos, a innymi grami. Otóż naszym celem nie jest wcielenie się w rolę Mendela, lecz wspomoczenie go w ucieczce, czyli że na zachowanie bohatera gry nie mamy wpływu (lub

mamy bardzo ograniczony), a nasza rola polega na takim przełączeniu czy uaktywnianiu elementów labiryntu, by Mendel mógł swobodnie się przez niego przedostać. Tymczasem rola Mendla polega na tym, by wędrować labiryntem coraz dalej od złowrogich laboratoriów Galapagos. Poza tym nie robi on NIC.

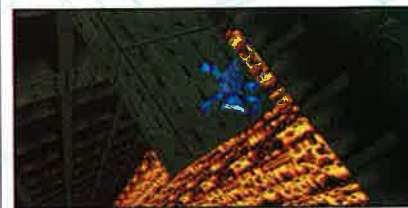
Samodzielnie nie uaktywni jakiegokolwiek przycisku, a jedyną rzeczą, oprócz wędrowki, którą może zrobić sam, jest efektywna agonia. I tutaj właśnie, w najbardziej oryginalnym elemencie gry, kryje się największa pułapka. Otóż nie mając wpływu na zachowanie bohatera, a tylko pomagając mu, dość często popadamy w nudę, a co gorsza w irytację. Wyobraźmy sobie taką sytuację: komputerowy heros wędruje sobie radośnie po świecie, a my tylko pilnujemy, by np. zdążył wysunąć się przed nim most, zanim zdecyduje się na skok w przepaść. Niestety, mimo szumnego terminu: „Sztuczna Inteligencja”, Mendel nie zachowuje się zbyt inteligentnie. Co więcej - po kilku(nastu) wręcz absurdalnych zachowaniach, zamiast na grę - większość czasu poświęciłem na wymyślanie coraz bardziej rozbudowanych obelg, których adresatem była „inteligencja” potwora.

I tutaj czytelnikom należy się wyjaśnienie: do elementarnych ćwiczeń programisty, zajmującego się sztuczną inteligencją, należy



U góry: Skomplikowane labirynty są dla AI nie lada wyzwaniem.

odnajdywanie optymalnego wyjścia z labiryntu, i to najbardziej ekonomiczną ilością ruchów (a nie drogą eliminacji wszystkich rozwiązań po kolei). Później wykorzystuje się to np. we wspomnianych RTSach, gdzie oddział od punktu startu do celu powinien iść najkrótszą drogą, uwzględniając przeszkody terenowe (mosty, las). Ćwiczenie takie jednak nigdy nie było celem samym w sobie. A tak właśnie zrobiono w przypadku Galapagos. W rezultacie pomimo grafiki (o której za chwilę), gra jest po prostu nudna i denerwująca, a poza tym prawie niemożliwa do przejścia bez specjalnego patcha (nie trenera). Otóż zapisać grę można tylko w



określonych miejscach (Save pad), których jest niewiele, a kiedy Mendel zginie, odradza się w miejscu ostatniego save. Czasem jeden od drugiego dzielą odstępny rzędu kilku godzin intensywnej gry, a wyobraźmy sobie, że pod koniec, kiedy już dochodzimy do Save pada, Mendel radośnie spadnie w przepaść i dawaj wszystko od nowa. Patch natomiast umożliwia save w dowolnym miejscu i gdyby nie on, nigdy nie skończyłbym gry.

Teraz kilka słów o wyglądzie. Świat Galapagos, to rozbudowany labirynt, nie przedstawiający nawet śladu funkcjonalności, za to bardzo kolorowy i skomplikowany. W związku z tym, że obiekty 3D nie muszą tu przypominać niczego realnego, prezentują się one bardzo atrakcyjnie (nie ma problemów typu „za mało face'ów na obiekt”, bo nikt nie wie, jak on w rzeczywistości wygląda). W sumie więc świat Galapagos (zwłaszcza z kartą 3DFX) prezentuje się bardzo ładnie. Niestety jednak nic więcej dobrego nie mogę powiedzieć o tej grze, gdyż nawet dodając do tego nowatorski pomysł, w efekcie otrzymaliśmy nudną i ekstremalnie trudną grę (jak udało się autorom pogodzić te dwie - pozornie sprzeczne - cechy, tego nie wiem). Ale pomysł jest dobry, więc może Galapagos 2?

Na dole: Twarz w twarz z głównym bohaterem.

Plusy:

- Pomysł
- Grafika.

Minusy:

- Nuda.
- Problemy z save

Ocena:

4



	Producent: Electronic Arts
Wymagania: P100, 16MB RAM, CDx2, Win 95, DirectX 5.0	Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766
Internet: http://www.ea.com	

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

PREZENTUJE

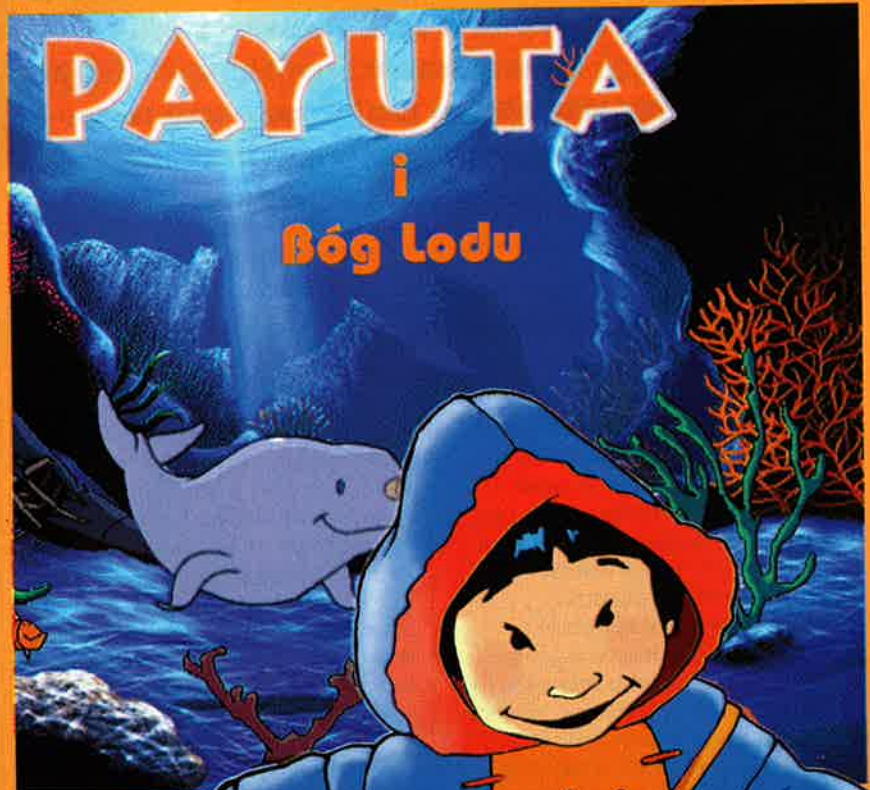
Kiyeko i Zagubiona Noc



całkowicie po polsku

GRY EDUKACYJNE DLA NAJMŁODSZYCH

pozbawione agresji



Informacja handlowa:

www.optimus-bis.com.pl

Optimus Bis tel. (034) 652 974

Optimus S.A. tel. (018) 437 797

OPTIMUS-BIS



von Moltke, który zapytany o to, jakie wnioski należy wyciągnąć z tejże wojny, skrzywił się i stwierdził, że „nie będzie się zajmował wojną domową toczoną przez dwie bandy obszarpańców, mających bardzo mierne pojęcie o wojskowości”. Ta opinia jest wprawdzie mocno przesadzona - ale coś w tym jest. Za wyjątkiem paru uzdolnionych dowódców (Lee, Grant) większością wojsk po obu stronach dowodzili dyletanci, zaś ogólny poziom wyszkolenia wojsk był, delikatnie mówiąc, mizerny (niektórzy żołnierze nie potrafili nawet obsługiwać nowoczesniejszych karabinów!).

Dlatego z pewną rezerwą podszedłem do gry Gettysburg, wydanej przez Firaxis. Co prawda wieść, że maczał w niej palce sam słynny Sid Meier, który od czasu Cywilizacji ma u mnie w sercu prywatny ołtarzyk, brzmiała bardzo zachęcająco - ale z kolei fakt, że ma to być (n-tydziesty) RTS podziałal na mnie w dokładnie odwrotny sposób. Stąd mój początkowy dystans. Rozpakowałem, zainstalowałem, uruchomiłem. I wiecie co Wam powiem: jednak co Mistrz, to Mistrz. Spod ręki Sida Meiera wyszła bowiem bardzo dobra gra, która, choć rozgrywana w czasie rzeczywistym, ma dużo więcej wspólnego z prawdziwą strategią, niż typowymi RTSami.

Gettysburg to jedna z tych bitew, które zdecydowały o losach wojny secesyjnej. Nic więc dziwnego, że chętnie jest brana na tapetę przez twórców strategii. Trwające trzy dni starcie, pełna smakowitych (i krwawych) epizodów, gdzie szala zwycięstwa przechylała



Po prawej:
To samo ujęcie w różnych „zoomach” mapy.

Gettysburg raz jeszcze

Sid Meier's Gettysburg!

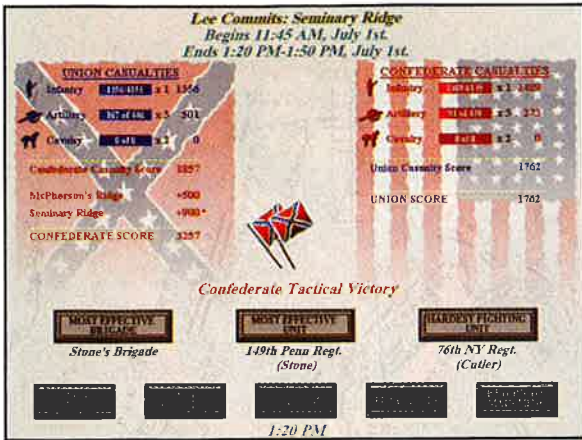
Zacznijmy od tego, że należy się w końcu rozprawić z pojęciem RTS: strategia w czasie rzeczywistym. Brzmi to ładnie, nie powiem, ale tak naprawdę jest to pojęcie nieco na wyrost, przynajmniej w odniesieniu do większości gier, które noszą to dumne miano. Tak naprawdę to większość RTSów jest po prostu ambitnymi zręcznościówkami, zawierającym pewną ilość elementów skrajnie mocno uproszczonej taktyki. To dobra „zasłona dymna” dla graczy, którzy mogą znokautować intelektualnie słuchaczy, mówiąc: „a ja to gram tylko w STRATEGIE... w czasie rzeczywistym” (ostatnie dwa słowa dodajemy dużo ciszej).

MAC ABRA

No bo co tak naprawdę ma wspólnego przeciętny RTS z rozbudowaną grą strategiczną? Niewiele... Grając w RTSy, nie można wykazać się swoimi zdolnościami dowódczymi. Cała sztuka to możliwie szybkie natłuczenie cashu (czy innego tyberium), wyprodukowanie odpowiednio dużej ilości jednostek i błyskawiczne (by nas nie uprzedzono) przeprowadzenie uderzenia na bazę wroga. I jeśli tylko mamy odpowiednią przewagę sił - jest po sprawie. Ew. musimy przetrwać początkowy falowy atak wroga, zregenerować siły - i historia się powtarza. Gdzie tu miejsce na wyrafinowane manewry, uderzenia z flanki, okrążenia itp? Albo nie ma czasu na takie „zabawy”, albo jeśli nawet jest czas, nie przynosi to żadnego wymiernego efektu. Jak do tej pory jedyne gry, które rzeczywiście w pełni

zasługiwały na miano RTSa jest moim zdaniem Close Combat (i zapewne jego sequel) oraz Myth: The Fallen Lords. Tak, to SA prawdziwe strategie w czasie rzeczywistym! I nie zrozumcie mnie źle - ja lubię RTSy i nie pogardzam ich miłośnikami (ja wręcz kocham każdego, kto lubi coś ambitniejszego od kolejnej „zabili-go-i-uciekl w FPP), ale też nie ukrywam, że mając do wyboru średnią grę strategiczną i bardzo dobry RTS - bez wahania wziąłbym tę pierwszą... Po prostu drażni mnie nieco zaszeregowanie gier strategicznych i RTSów do jednej kategorii pt: „strategie”.

Po drugie jakoś nigdy nie przepadałem za wojną secesyjną w USA. Czemu - trudno powiedzieć, choć na pewno jest w tym trochę winy ludzi z TalonSoft, których kolejne trzaskane seryjne Battlegroundy dość mocno wyeksploatowały ten temat. A i zgadzam się tu z (bodaj) niejakim



się kilkakrotnie w obie strony, w miarę wyrównane siły, a po dziś dzień historycy z lubością kłócą się o to, co by było, gdyby w danym momencie zostały podjęte takie lub inne działania po którejś ze stron. Dzięki temu oprócz ścisłego odtworzenia przebiegu danego starcia scenarzysta mógł sobie efektywnie pofantazjować, tworząc też scenariusze hipotetyczne.

W tej grze możemy wziąć udział w jednym z wielu epizodów owej bitwy (po dowolnej stronie) lub rozegrać wybraną bitwę, w której definiujemy sobie poziom trudności, nastawienie oponenta oraz jego taktykę. Dzięki temu możemy uczyć się na swoich błędach i wypracowywać skuteczną taktykę walki. Celem gracza jest zajęcie (lub utrzymanie) miejsc kluczowych. Za spełnienie warunków zwycięstwa otrzymujemy sporą ilość punktów (przy czym należy zauważyć, że dane miejsce kluczowe może być nasze, wroga - lub niczyje, wtedy żadna ze stron nie dolicza sobie owych kilkuset i więcej punktów). Punkty otrzymujemy też za eliminację siły żywej przeciwnika. Nie ma specjalnie dużego wyboru jeśli idzie o oddziały, podzielone na regimenty, brygady i dywizje: piechota, kawaleria, artyleria (tu jest rozróżnienie - ważny jest rodzaj i zasięg armat). Ale za to każdy z oddziałów posiada swój status (tzn. poziom wyszkolenia i doświadczenia).



oddział, uderzający niespodziewanie z flanki lub wychodzący na tyły wroga (pięknie sprawdza się tu kawaleria) potrafi krótką szarżą osiągnąć dużo większy skutek kosztem dużo mniejszych strat i to w piorunująco krótkim czasie. Tu właśnie otwiera się pole do popisu dla strategów. Okazuje się, że należy zawsze posiadać odwody w drugiej linii, że można zadać

naszej armii. Oddział, którego skrzydła i/lub tyły chronione są przez inną jednostkę lub chociaż jakąś osłonę terenową, walczy efektywniej. Łatwo się więc domyśleć, że równie wielkie znaczenie ma miejsce, w którym my przeprowadzimy uderzenie. I rzeczywiście. Frontalny szturm (taktyka idiotów), jeśli nawet przyniesie skutek, okupiony jest ciężkimi stratami. Tymczasem ten sam

druzgocącą kłęskę dużo silniejszemu przeciwnikowi, co jest praktycznie niemożliwe w zwykłym RTSie - mówiąc krótko: premiowane jest myślenie, planowanie i przewidywanie postępowania wroga, czyli to, za co kocham gry strategiczne. Nie wspominając już o takich smaczkach, jak możliwość przejęcia artylerii wroga wskutek szybkiej szarży piechoty na baterie (i tego, że samą artylerię trzeba, po

Walka. Tu również więcej jest „normalnej” strategii niż rozwiązań bliskich RTSom. Po pierwsze liczy się szyk, w jakim poruszają się oddziały (kolumna, linia, szyk luźny) - w kolumnie maszeruje się szybciej, linia jest znacznie efektywniejsza w ostrzale, szyk mieszany łączy „zady i walety” obu poprzednich formacji. Po drugie bardzo ważne jest ustawienie szyku całej

Plusy:

- Prawdziwy i faktyczny RTS
- Grywalność
- Duża różnorodność gry w stosunku do prostoty zasad i obsługi
- Fajnie się gra w sieci
- Porządna AI

Minusy:

- Niewielkie asterki w engine
- Nieco uboga w stosunku do całości gry oprawa muzyczna

Ocena:

9



rozstawieniu na wybranym miejscu, odprzodkować) albo możliwości skorzystania z dodatkowych posiłków za cenę utraty masy Victory Points. Nie zapominajmy też o obecności dowódców (różnych rang), którzy istnieją bynajmniej nie tylko po to, by ładnie wyglądać na białych i bulanych koniach... - a po to, by dowodzić, zagrzewać do walki i być naszą prawą ręką w bitwie. Pochwalić też trzeba AI komputera (przy założeniu, że nie ustawiliśmy go na kompletnego idiotę, co nawet atakując, myśli głównie o odwrocie), który podejmuje szybkie i skoordynowane manewry, sprawiające sporo kłopotu nawet całkiem zaawansowanym graczom. Z klasycznych strategii zaczerpnięto też wpływ terenu na skuteczność działania jednostki (tak w ataku jak i obronie) oraz na jego mobilność, jak również wpływ rozwoju akcji na morale danej jednostki (aż po wpadnięcie w panikę i ucieczkę z pola bitwy - możliwe jest zresztą przeciwdziałanie temu). Sami powiedzcie: w ilu RTSach widzieliście takie rozwiązania? W niewielu. Sad, but true! Naturalnie (jak na porządną grę przystało) istnieje też możliwość toczenia walki w sieci.

W przeciwieństwie do wspomnianego już Close Combat, gdzie akcja danej potyczki urywała się zwykle w najmniej oczekiwanym momencie, ponieważ wykorzystaliśmy przeznaczony przez scenarzystów nieznan nam limit czasu, w Gettysburgu jest nieco inaczej. Wprawdzie również mamy określoną ilość czasu na wykonanie założeń misji - ale po pierwsze wiemy ile, a po drugie obecny na ekranie zegar pokazuje nam aktualną godzinę, możemy więc dokładnie rozplanować nasze działania (a gdy bitwa zbliża się do końca, jesteśmy o tym dodatkowo informowani). Nie można też narzekać, że przez rozgrywanie bitwy w czasie rzeczywistym możemy coś przegapić lub nie mieć czasu na rozważenie jakiegoś manewru. Istnieje bowiem możliwość regulacji prędkości gry, a ponadto bardzo przyjazne i przejrzyste menu sterujące nie zmusza nas do długiego głódkowania, jednocześnie pozwalając na podejmowanie dość skomplikowanych akcji jednym kliknięciem myszy lub klawisza (np. działania opóźniające lub atak na małą skalę, zmiana szyku). Gdy dodamy do tego bardzo ładnie napisaną instrukcję i osobną broszurkę zawierającą opis ówczesnej taktyki walki, stylizowaną na XIX-wieczny podręcznik wojskowy, to jesteśmy w stanie opanować większość działań w grze w czasie nie dłuższym niż trzy kwadransy. Kolejny wielki plus! A wbrew pozorom wcale nie bawi mnie wielogodzinne



ślęczenie nad podręcznikiem tylko po to, by móc ruszyć się z miejsca.

Na koniec warto wspomnieć o stronie audio-wizualnej gry. Graficznie jest ona bardzo ładna, podobna (mniej więcej) do np. Panzer General 2: taka pseudo-fotograficzna mapa. Jednostki są starannie zanimowane, co widać szczególnie przy kilkukrotnym zoomie mapy; możemy ją też obracać w poziomie. Do tego sekwencje wideo (z filmów historycznych, jakby ktoś miał wątpliwości). Dźwiękowo jest całkiem niezłe, może tylko przydałoby się więcej muzyki (jesteśmy nią raczeni w małych dawkach, głównie przy podsumowaniu bitwy - albo Dixie, albo Yankee Doodle, w zależności od tego, kto wygrał starcie). Jedyne co mnie mocniej razi w całej grze to mały ale wszędzie widoczny błąd engine - gdy scrollujemy mapę myszą, ta na moment traci wszystkie tekstury, tzn. pozostaje tylko jakaś zielona płaszczyzna z zaznaczonymi drogami i rzekami - i nic więcej), co

jest równie irytujące, jak dezorientujące, bo nagle znikają nam z pola widzenia nasze (i cudze) oddziały. Naturalnie po zatrzymaniu mapy wszystko jest w porządku, ale na pewno nie jest to coś, co umila zabawę. No cóż, poczekamy na jakiegoś patcha...

Podsumowanie: grać panowie, grać w Gettysburgu! Napis na pudełku „Explosive Real-Time Combat” jest całkowicie zgodny z prawdą. Gra jest bardzo prosta w obsłudze i wyjątkowo miłusia w bliższym kontakcie. „To jak strzelanie do wiewiórek - z tą różnicą, że one też mają karabiny” (fragment przemowy weterana Unii do rekrutów).

Na dole:
Sterowanie (sądząc z menu)
wydaje się skomplikowane -
ale to tylko pozór.



D-ACTION
Producent: Firaxis/Electronics Arts

Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, CDx2, Win 95
Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766

Internet: <http://www.gettysburg.ea.com>

INFO

Cichy łowca

Silent Hunter Commander's Edition

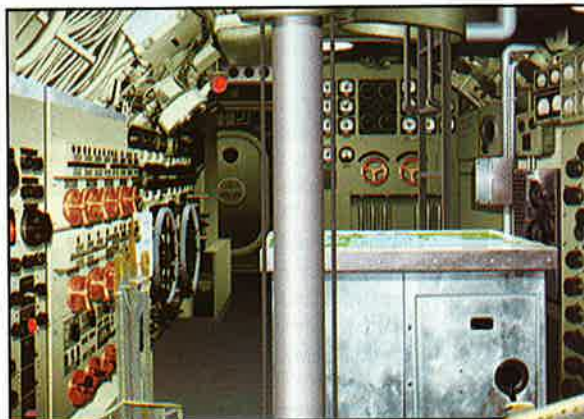
Była kiedyś taka gierka Silent Hunter; jak na czasy, w których została wydana, prezentowała się całkiem dobrze. Długo nie mogłem przeboleć, że nie wyszperałem wówczas potrzebnej gotówki i nie zaopatrzyłem się w nią. Regularnie firma SSI wypuszczała na rynek nowe pakiety misji, a ja śliniłem się, bo wszystkie potrzebowały pełnej wersji gry. Pewnego dnia, gdy dawno już o niej zapomniałem, przychodzę do Redakcji i co widzę? „Silent Hunter Commander's Edition”. No to: do boju!

ŁUKASZ BONCZOL

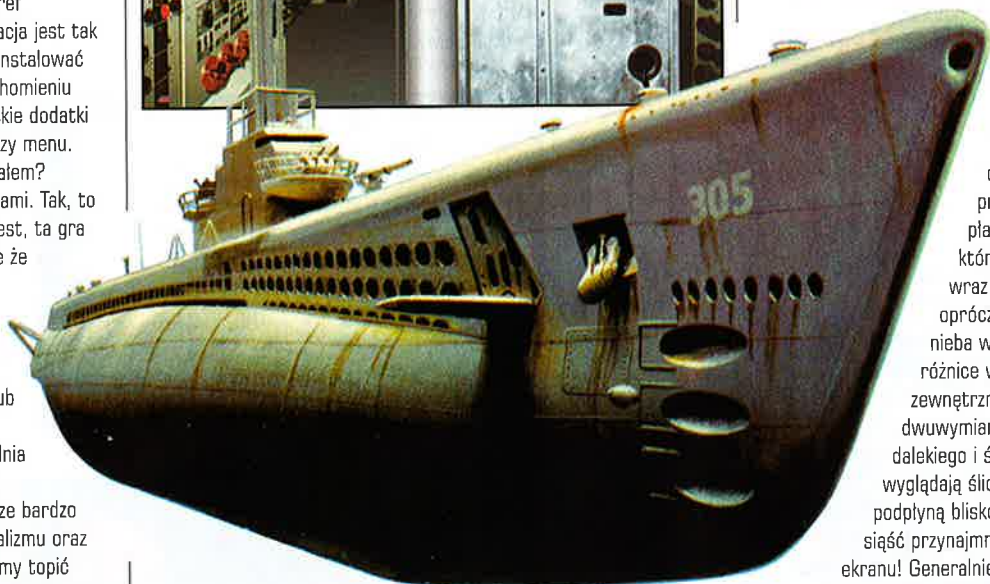
A co na płytce? Pełna wersja gry oraz trzy zestawy Patrol Disk, do tej pory sprzedawane osobno (w sumie 45 nowych misji + edytor + 6 dodatkowych stref patrolowania). Instalacja jest tak sprytnie pomyślana, że nie trzeba instalować każdej z części z osobna, a po uruchomieniu mamy pełną, wzbogaconą o wszystkie dodatki wersję gry. Od razu rzuca się w oczy menu. Hm... Czy ja go gdzieś już nie widziałem? Omiatam wzrokiem moją półkę z gram. Tak, to oczywiście: Aces of the Deep. Tak jest, ta gra to właściwie takie nowe AOTD, tyle że teraz pływamy amerykańskim okrętem po Pacyfiku (naturalnie w czasie II wojny). Płynąc na pojedynczą misję, wybieramy jej typ (historyczna, atak na konwój lub grupę okrętów wojennych itp.), liczebność eskorty, pogodę, porę dnia lub nocy i kwalifikacje przeciwnika. Skonfigurować przyjdzie nam jeszcze bardzo szczegółowo opracowany panel realizmu oraz wybrać klasę łajby, którą zamierzamy topić skośnookich. Są małe, szybkie pod wodą, lecz powolne na powierzchni, słabo uzbrojone okręty o mizernym zasięgu (S - class), ale są też ich zupełne przeciwności, podwodne fortece gotowe przepłynąć setki mil i mogące bardzo długo pozostawać pod powierzchnią (np. klasa Tench czy Gato). Wybór należy do Ciebie. Biorąc udział w kampanii, określamy rok rozpoczęcia oraz strefę patrolową. W pakiecie mamy ich piętnaście.

No dobra, stoimy już na mostku. W oko wpada nowy (w stosunku do poprzednich wersji) przycisk, dzięki któremu mamy błyskawiczny dostęp do takich opcji jak zadzwonienie na „czerwony alarm”, rozkaz zachowania cizy na okręcie czy ewakuację. Do dyspozycji oddano nam wszystkie systemy ówczesnego okrętu podwodnego. Na pomoście identyfikujemy

zauważone statki, w pomieszczeniu szefa mechaników szacujemy straty i uszkodzenia, w maszynowni ustalamy kurs, prędkość itp. Na stole nakresowym prowadzimy nawigację, a w centrum prowadzenia ognia obsługujemy TDC. Jest to komputer, który pomaga nam w kontrolowaniu ognia torpedowego.



to postrzelacie sobie pewnie z dział głównych i przeciwlotniczych. (te drugie obsługuje tylko komputer - z miernym skutkiem). Dźwięk stoi na wysokim poziomie, nic dodać, nic ująć.



Grafika natomiast może budzić kontrowersje. Po pierwsze taflę oceanu przedstawiono jako płaską teksturę, której kolor zmienia się wraz z pogodą. To oprócz zmiany wyglądu nieba właściwie jedyne różnice w wyglądzie świata zewnętrznego. Okręty to dwuwymiarowe tekstury. Z dalekiego i średniego dystansu wyglądają ślicznie, lecz gdy podpłyną blisko, to trzeba sobie sięgnąć przynajmniej dwa metry od ekranu! Generalnie bez rewelacji.

No cóż SH to gra dobra, ale widać po niej upływ czasu. Średnia grafika byłaby jeszcze do przyjęcia w przypadku symulatora współczesnego okrętu podwodnego, gdzie i tak 95% czasu pozostajemy pod wodą, a tak nieco obniża atrakcyjność produktu. W sumie jednak nie mamy dużego wyboru. Pozostaje tylko zazdrościć miłośnikom wyścigów i awiacji. Nie dość, że mają całą masę nowych gier, to jeszcze takie akcesoria jak kierownice czy joysty. Ach, marzy mi się np. peryskop...

Plusy:

- ciekawe misje
- dodanie do gry zestawów ze scenariuszami
- niewysokie wymagania sprzętowe
- dźwięk

Minusy:

- ogólnie mocno już nadgrzeczona „zębem czasu” grafika

Ocena:

6

W grze występują trzy typy torped: Mark 10, Mark 14 oraz Mark 18 - 1. Przy użyciu TDC ustalamy ich prędkość, wyprzedzenie, zanurzenie oraz wiele innych parametrów. Pracuje on także w trybie automatycznym, w którym wszystko robi za ciebie załoga. Niektóre okręty wyposażone są też w radar. Gra posiada także parę rzeczy nie uwzględnianych wcześniej w tego typu symulatorach. Da się np. wpłynąć do wrogiego portu i atakować okręty stojące na redzie. A co zrobilibyście w przypadku dostrzeżenia pływającej na powierzchni wrogiej jednostki podwodnej? Albo gdybyście otrzymali zadanie podpłynięcia do wybrzeży japońskich i wylowienia zestrzelonego lotnika? Te oraz wiele innych niespodzianek, czekają na was w misjach specjalnych. Gdy znudzi się Wam torpedowanie,

	Producent: SSI/Mindscape
	Dystrybutor: Optimus Bis tel. (034) 652974
Wymagania: 486/66, 16MB RAM, CDx2, Dos	
Internet: http://www.ssionline.com	

Waterworld

Waterworld

Koniec wieku jest doskonałą okazją do snucia teorii na temat przyszłości rasy ludzkiej i całej planety. W swej „kariery” na Ziemi człowiek niejednokrotnie udowodnił, że nie obchodzi go skutki jego działań. Nic więc dziwnego, że co bardziej pesymistyczni futuryści serwują nam obrazy apokaliptycznej zagłady. Tak więc czeka nas katastrofa ekologiczna albo wojna nuklearna, zmieni się oś Ziemi, spadnie wielki meteor, efekt cieplarniany nas wykończy, AIDS albo gład, stopnieją czapy lodowe i wszyscy się potopimy.

MAGPIE

Jakiś rok temu z kawalkiem, głośno było o filmie Kevina Kostnera „Waterworld”. Scenarzyści skorzystali z ostatniej z wymienionych wyżej wizji przyszłości i stworzyli coś w stylu „Mad Maxa”, ale na mokro. W tym samym czasie w prasie komputerowej zaczęły pojawiać się wzmianki o grze bazującej na tym filmie. Według jednych miała to być przygodówka, według innych strategia. Film okazał się średnio udany, a o grze słuch zaginął. Aż tu nagle pojawia się „Waterworld. W poszukiwaniu Stałego Lądu”. Widocznie ludzie z Interplay podniesieni na duchu przykładem Dungeon Keepera, doszli do wniosku, że oplaca się kończyć to, co się zaczęło. No, cóż zobaczymy.

Akcja gry toczy się 1000 lat po globalnym potopie, jaki nawiedził Ziemię na skutek roztopienia się lodowców na biegunach. Wszystkie kontynenty znalazły się pod kilometrową warstwą wody. Ci, którzy ocalili, wybudowali na bezkresnym oceanie sztuczne atole, smętnie pozostałości dawnej cywilizacji. Tylko dzięki bardzo oszczędnemu gospodarowaniu zromadzonymi surowcami procesom utylizacji możliwe stało się przetrwanie w nowym środowisku. Każdy z istniejących atoli jest zamieszkiwany przez zamkniętą społeczność

kierującą się surowymi i ściśle określonymi prawami. Przeżywa najsilniejszy. Największym bogactwem w Wodnym Świecie jest pył (gleba, w której można hodować rośliny) i hydro czyli słodka woda. Surowce te można zdobyć, handlując z wędrownymi kupcami lub po prostu odebrać je innym siłą. Wodny Świat zamieszkują też tzw. Smokersi. Są to bandy bezwzględnych piratów, napadających każdy napotkany statek czy atol. Najwyżej sobie cenią ropę - paliwo do



swoich, zanieczyszczających środowisko pojazdów. Zagrabione surowce bezmyślnie trwonią dla własnej przyjemności. Wśród mieszkańców Wodnego Świata krążą dwie legendy. Jedna z nich mówi, że gdzieś ocalał stały ląd i czeka na odkrycie, druga zaś opowiada o tajemniczym Żeglarzu, nowym gatunku człowieka mającego skrzydła jak ryba.



Po prawej: Scena z filmu Waterworld, na podstawie którego powstała opisywana gra.

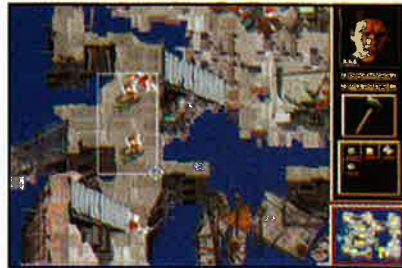




„wygrywa liczniejszy i lepiej uzbrojony”. Na tym jednak podobieństwa się kończą. Próżno tu szukać elementów tak charakterystycznych dla masowo powstających SRT, jak rozbudowa budynków, produkcja czy wydobywanie surowców. Każda plansza to labirynt szaroburzych pomostów tworzących atol na tle błękitnego oceanu. Mogą się na nim znajdować ważne strategicznie punkty (np. maszyna produkująca wodę), które - w zależności od rodzaju misji - musimy zniszczyć lub ochronić przed napastnikami. Na swoje drodze spotkamy także, oprócz nieprzyjacielskich jednostek, pułapki, dźwignie uruchamiające różne urządzenia czy wieżyczki ogniowe, które możemy wykorzystać do ataku lub obrony. Ciekawym rozwiązaniem jest opcja handlu, chociaż uproszczono ją aż do granic przyzwoitości.

W trakcie misji, na obszarze atolu można znaleźć wiele interesujących i pożytecznych przedmiotów. Może to być broń, surowce, przedmioty zwiększające możliwości naszych jednostek (apteczki, „dopalacze”, kamizelki, miny itp.), ale też fragmenty gazet czy naukowych notatek będących źródłem ważnych informacji na temat wroga czy możliwości ulepszenia broni. Po każdej misji możemy zgromadzone dobra wymienić z wędrownym handlarzem na nowocześniejszą broń i inne potrzebne nam artykuły jak np. amunicja, kurtki „broniodoporne” itp.

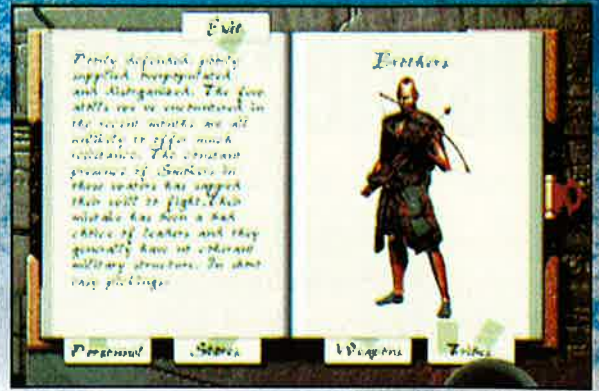
Gra kusi bogatym arsenalem: 17 rodzajów broni, od noży, młotków i kul na łańcuchu zaczynając, a na miotaczach ognia i UZI kończąc. Szybko jednak przekonujemy się, że tak naprawdę liczy się szybkość i zasięg naszego uzbrojenia. W tym momencie takie zabawki jak piła mechaniczna, broń biała czy kusze przegrywają konkurencję z kilkoma karabinami maszynowymi. Zaskakujący jest fakt, że tak różnorodne uzbrojenie wymaga tylko jednego rodzaju amunicji; i tak z kuszy strzelamy tym samym, co ze śrutowej dwururki.



Przed misją czeka nas zapoznanie się z celem misji i strategią jej przeprowadzenia. Całość przedstawiono w sposób zbliżony do planowania rozgrywki np. w meczu koszykówki tzn. widzimy plan wrogiego atolu, na którym rysowane okręgi i strzałki wskazują nam ważniejsze punkty strategiczne i kierunki rozwoju sytuacji. Kiedy już wszystko jasne, czas na sformowanie oddziału.

Jest to najwyraźniejsze odstępstwo od klasyki RTS. Na odpowiednim ekranie sami decydujemy, kto weźmie udział w bitwie, z jakim uzbrojeniem i dodatkowym wyposażeniem. Szkoda tylko, że jeden człowiek może posługiwać się tylko pojedynczym egzemplarzem broni. A co to, nie ma drugiej rączki? W przypadku skończenia się amunicji i jej braku w najbliższym otoczeniu naszym ludziom pozostaje walka na noże. Przed niektórymi zadaniami możemy dodatkowo ustawić nasze jednostki na planszy. Aha, zapomniałabym. Fabuła filmu skupia się wokół postaci Żeglarza. W grze jest on najemnikiem, którego możemy za sówitą zapłatą wynająć do pomocy przy niektórych misjach. Prawdę mówiąc jednak nie jest to mądra inwestycja, gdyż wynajęty Mutant nie podlega kontroli Gracza. W czasie bitwy trzeba go ciągle pilnować, bo pcha się w najbardziej niebezpieczne rejony. Jeżeli nie chcemy go stracić już na początku misji, jedynym rozwiązaniem jest podążanie za nim silnym oddziałem i likwidacja potencjalnych zagrożeń dla tej jakże ważnej osoby.

Waterworld jest bogato ilustrowany dobrej jakości filmami, nakręconymi specjalnie na użytek gry, z wykorzystaniem oryginalnych



U góry:
Elementarz dla
motorowodniaków.

rekwizytów z filmu. Jego podstawowym mankamentem jest moim zdaniem niezbyt komunikatywny interfejs. Oczywiście jak w każdym RTS kierujemy poczynaniami jednostek przy pomocy myszy, jednak nie jest to tak intuicyjne jak w innych grach tego typu. Np. lewy przycisk myszy powoduje centralizację ekranu zamiast jak można się spodziewać „zwolnienia” jednostki. Niejednokrotnie moje przyzwyczajenia wyniesione z Warcrafta czy Red Alert w tej materii powodowały przerwanie ciągłości akcji i niepotrzebne straty w ludziach. Brakuje też możliwości zapisu gry w trakcie misji - jest to możliwe tylko przed.

Nie ma co się spodziewać pakietów misji do „Waterworld” - na tle dzisiejszych strategii czasu rzeczywistego wypadają raczej średnio. Brakuje jej rozmachu, jaki jest udziałem coraz to nowszych klonów „Dune 2” (nie ma opcji „gospodarczych”, multiplayer, grafika choć na dobrym poziomie dużo traci z powodu monotematyczności plansz). 22 misje w „Waterworld” to odpowiednia ilość: na tyle duża, by zaintrygować i wystarczająco mała, by nie zanudzić.



Plusy:

- bazuje na znanym filmie
- dość odmienny od typowego RTS
- filmki

Minusy:

- sterowanie
- monotonna grafika
- słabsze od wielu innych grywalność

Ocena:

6



U-ACTION	Producent: Interplay
Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95	Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 250703
Internet: http://www.interplay.com	

Uśmiech Rogera

Buccaneer

W październikowym GDA zderzyliśmy się z nową grą rozgrywaną się na pełnym morzu. Tym razem nie była to jednak typowa, morska strategia w stylu Admiral Sea Battles. Zamiast płaskich, dwuwymiarowych stateczków poruszających się turami, dostaliśmy trójwymiarowe galeony, korwety, fregaty itd, które w niejednych płucach zaparty dech, nie mówiąc już nic o wybaluszonych oczelach graczy. Zamiast błękitnego pola podzielonego heksami, zaskoczył nas wzburzony, pokryty pianą i grzywaczami kawał oceanu z huśtającymi się na falach, trzeszczącymi okrętami. Aż żal w dotyku ściska, gdy się patrzy na to чудо i iza w oku kręci, że za scenariusz gry zabraly się szczury lądowe. Tak moi kochani, świetna skądinąd gra Buccaneer zwyczajnie zawodzi, jak drewniana noga kapitana w biegach na sto metrów. Mimo znakomitej wizualnej oprawy, gra po jednym dniu pływania doprowadziła mnie do całkowitego znudzenia, żeby nie powiedzieć nudności - i to nie wskutek choroby morskiej. Cóż, „nie wszystko złoto, co się świeci” i nie wszystko morze, co się huśta - tak zdaje się jest w wypadku Buccaneera. Gra wygląda bardzo ładnie, ale sama zabawa wciąga w ten perłowy sposób, że krew załewa oczy, a później leży się już spokojnie, bo nerwy, tak jak postronki, też mają swoją (ograniczoną) wytrzymałość.

INQUISITOR



nawodnych, które staną nam na drodze. Zniszczymy i złupimy również kilka miast, aby na końcu radować się z dobrze wykonanego zadania. To jest teoria, natomiast w praktyce, kilka drobiazgów uniemożliwia szczęśliwy finał i raczej zniechęca młodego, żądnego przygód korsarza.

Bardzo ważne w grze są oczywiście bitwy morskie. Lecz zatapianie kolejnych przeciwników, po opanowaniu schematu, nie



Powodów mojego rozczarowania jest kilka i mimo że są to dość drobne sprawy, razem dają potężnego babola, który waląc po głowie niedoświadczonemu pirata, znaczenie redukuje przyjemność płynącą (nomen omen) z gry. W Buccaneerze mamy sześć scenariuszy, krótkich historyjek poszczególnych piratów, które mają umotywić naszą korsarską działalność. A więc oprócz zatapiania napotkanych jednostek, staramy się również rozwiązać zagadkę, doprowadzić story do szczęśliwego finału. Zazwyczaj znaczy to po prostu, iż musimy wykończyć określoną ilość jednostek



przynosi już takiej radości. Każdy okręt może zostać uszkodzony na trzy sposoby (maszty, żagle, kadłub). Niestety nie będziemy mogli



zabrać całych żagli z pokonanej jednostki czy wymienić złamanego masztu. Albo przesiadamy się na zdobyty okręt, albo nie. Innego wyjścia nie ma. Jaki więc sens zatapiać słabsze statki, skoro nie może przynieść to żadnej korzyści? Silniejsze, lepsze jednostki przy odrobinie szczęścia spotkamy, kiedy będziemy już totalnie zmordowani i śnięci. Irytację wzbudza również „założona taktyka” gry. Jeżeli nie masz uszkodzeń, możesz pływać i pływać po „martwym morzu”





do us...markanej śmierci. Wystarczy jednak, że wreszcie ktoś ci podziurawi żagle, a ocean, jak za dotknięciem czarodziejskiego trójkąta, zamieni się w sadzawkę pełną wrogich jednostek. Jeżeli straciłeś w walce maszt, czyli znacznie zmniejszyła się sterowność okrętu, nie uda się uniknąć starcia (normalnie jest to możliwe). Praktycznie bezbronnej jednostki nie da się odprowadzić do portu, ponieważ zostanie błyskawicznie zatopiona. O ile taka taktyka na trzecim, najwyższym poziomie trudności ma jeszcze jakiś sens, o tyle na „easy” zniechęci wielu potencjalnych piratów. Sztuczna inteligencja jest po prostu słabiutka, a jej wady maskują ekstremalne trudności, które spotykają gracza. Albo taka sytuacja - wykrywasz okręt, ale nie chcesz nawiązywać z nim kontaktu bojowego. A tu niespodzianka - on szuka Ciebie... po czym, gdy tylko wchodzicie w tryb walki, przeciwnik zwiąwa ile sił w żaglach. To po co zaczynał?!

Większe miasta chronione są przez ufortyfikowane, silne ogniwo wieże. Jednak, aby je zniszczyć, potrzebujemy bardzo, bardzo wiele czasu. Oczywiście rozumiem, że to nie Quake,

jednak jeżeli muszę czekać kilkanaście minut (real time!) na pomyślny wiatr, to czegoś tu nie rozumiem. Aby zniszczyć wieże, trzeba przepłynąć blisko nich na pełnych żaglach, bijąc z wszystkich dział. Takich rund trzeba wykonać kilkadziesiąt (także na easy), a ponieważ wiatr jest kapryśny, może to trwać bardzo długo. Nie mówię już wcale o tym, że z fortu również nie rzucają w nas kwiatami i po pewnym czasie trzeba popłynąć do portu, by naprawić uszkodzenia (za każdym razem musimy go zdobyć). Oczywiście możemy dać sobie spokój z dużymi miastami i snuć się po oceanie, atakując od czasu jakiegoś mniejszego miasteczka, ale jaki w tym sens? Sam atak na miasto lub abordaż na inną nawodną jednostkę nie leży zasadniczo w naszej gestii. My musimy jedynie podpłynąć do statku lub wpłynąć do portu, reszta robi się sama. Komputer przeliczy liczebność załogi w stosunku do ilości marynarzy na wrogiej łajbie lub pogłowa mieszkańców i po mizernej animacji sam zdecyduje, kto wygrał. Może to i słuszne, ale satysfakcji w tym zero.

Gra w trybie Campaign przeznaczona jest dla osób bardzo upartych. Czeka na nich wachlarz niedoróbek, o których wspomiałem oraz kilka niespodzianek, których odkrywanie pozostawię Waszym nerwom. Jeżeli okaże się, że kampanie nie przynoszą Wam spodziewanej dawki emocji, proponuję wybrać opcję Battle. Jest to rasowy pojedynek jeden na jednego, gdzie liczy się przewaga ogniowa, ale również zwrotność okrętu,



Po lewej:
Tak wygląda bitwa.

szybkość, wytrzymałość (wszystkie parametry określone specjalnymi symbolami można sobie obejrzeć w menu), a przede wszystkim: taktyka. Zabawa jest niezła, szkoda jednak, że po pokonaniu przeciwnika po prostu wracamy do głównego menu... Nie chodzi mi o fanfary i deszcz złotych monet, jednak zabawa mogłaby być wielostopniowa i zamiast widoku uśmiechniętego Rogera, moglibyśmy popłynąć naprzeciw dwóm jednostkom...

Załoga z SSI zabrała się do zrobienia czegoś zupełnie nowego (wizualnie). Na pewno udało im się znakomicie ukazać potyczki okrętów. Gdy wiatr wypycha żagle, okręt kładzie się na burcie, a działa gotują do salwy, wrażenia dorównują przeżyciom w katakumbach Quake

Poniżej:
Jest to jedynie
kilkusekundowa animacja.



czy Hexena2 (takie emocje czekają przede wszystkim posiadaczy akceleratora 3D). Nie wszystko jednak wygląda tak pięknie. Najbardziej chyba męczy schematyczność i wtórność gry, która jest po prostu ulepszonym wizualnie spadkobiercą starożytnych już Pirates. Gdyby nie świetna muzyka i niezłe modele statków, nie byłoby o czym pisać. Pozostaje jedynie liczyć, że SSI zarzuci kotwicę w temacie i uraczy nas Buccaneerem 2, który będzie lepszy od obecnego. Jeżeli macie bardzo dużo czasu i anielską cierpliwość, sięgnijcie po Buccaneera, na pewno warto go zobaczyć, zastanawiałbym się natomiast nad zakupem...

Plusy:

- ciekawe, trójwymiarowe modele statków
- dopracowany interfejs gracza
- bardzo dobra muzyka

Minusy:

- przeciętne animacje
- nieciekawy scenariusz gry
- wyszukanowany stopień trudności

Ocena:

5

ACTION		Producent: SSI
Wymagania: Pentium 120, 16MB RAM, CDx4, Win 95, Sound Blaster		Dystrybutor: Optimus Bis tel. (034) 652974
Internet: http://www.ssionline.com		
INFO		

Jack Orlando

Ameryka lat trzydziestych. Okres, gdy po zniesieniu prohibicji bary i restauracje znów tętnią życiem. W jednym z portowych miast prywatny detektyw, Jack Orlando opróżnia butelkę whiskey, rozmyślając o starych dobrych czasach, gdy był bohaterem w walce z przemytnikami alkoholu. Jednak wszystko się zmienia...

Po kolejnej nocy spędzonej przy alkoholu, Jack budzi się w zaułku podwórka obok zwłok mężczyzny. Ktoś popełnił zbrodnię ale wszystkie podejrzenia spadają na niego.

Zważywszy jednak jego szlachetną przeszłość oraz fakt, iż jest znajomym inspektora policji, otrzymuje 48 godzin na odnalezienie prawdziwego mordercy.

I tylko Wy możecie mu pomóc oczyścić się z zarzutów. Przed Wami mroczny świat szalonej Ameryki, nojnego życia, gangsterskich porachunków i zawitych, zapierających dech w piersiach zagadek. Przygoda się rozpoczyna!

JACK ORLANDO — wirtualna zabawa na najwyższym poziomie. Wspaniały obraz i dźwięk połączone w sposób znany dotychczas tylko z filmów. Stwarzające niepowtarzalny klimat efekty świetlne, realistycznie cieniowane obiekty i najnowsze techniki realizacji obrazu tworzą doskonałą iluzję rzeczywistości. Oto interaktywny film animowany o skomplikowanej, wielowątkowej fabule, stworzony przez profesjonalistów, którzy swoje doświadczenie zdobywali między innymi w studiach Hollywood. Całości dopełnia nastrojowa muzyka autorstwa Harolda Faltermeyera, uznanego na całym świecie kompozytora oraz twórcy muzyki filmowej. Największe sukcesy przyniosła mu muzyka stworzona do takich filmów jak: „Top Gun”, „Tango & Cash”, „Gliniarz z Beverly Hills”, „Gliniarz z Beverly Hills 2”. Natomiast do najbardziej znanych utworów jego autorstwa zaliczyć można „Shakedown” oraz „Axel F.”.

JACK ORLANDO — trzymająca w napięciu gra przygodowa zrealizowana w standardzie SVGA (rozdzielczość 640x480 punktów, 65000 kolorów). Dziesiątki tysięcy klatek animacji, dzięki którym ożyło ponad 100 postaci, setki przedmiotów i zagadek; ponad 200 scen w czterech epizodach, oprawa muzyczna w wersji audio, naturalne efekty dźwiękowe, tysiące rozbudowanych dialogów i profesjonalny dubbing polski.

Mówiąc krótko: JACK ORLANDO to filmowa przygoda!
Nie czekaj, to także Twoja przygoda!

REBEL
TYLNA CENA
39,95



TopWare.

TopWare

Rok 2140 był przełomowy dla planety ziemia.

Historia stała się teraźniejszością i nic nie może jej już zmienić ...

Masz jednak szansę wpłynąć na nieuchronnie zbliżającą się przyszłość i stanąć w szeregach walczących o dominację nad światem.

Earth 2140 to wspaniała strategia w czasie rzeczywistym

- 50 niesamowitych misji o umiejętnie dobranym stopniu trudności.
- Możliwość gry w sieci dla sześciu graczy
- Rozdzielczość 640 x 480 lub 800 x 600 przy 65 000 kolorów
- Wspaniała ścieżka dźwiękowa
- Pełna wersja polska

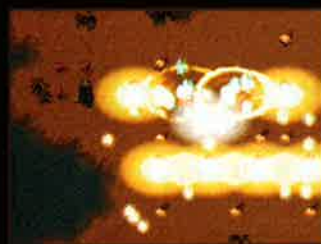
50 misji rozgrywa się na pięciu kontynentach na lądzie, w powietrzu i na wodzie. Całość świata jest zbliżona do rzeczywistości nie tylko przez zastosowanie realistycznych kształtów i kolorów, ale również dzięki wspaniałej animacji obiektów i niesamowitym eksplozjom.

Do gry w sieci przy udziale nawet sześciu graczy istnieje 25 dodatkowych misji. Przy użyciu 70 pojazdów, robotów bojowych, obiektów latających oraz statków rozegra się ostateczna walka o Ziemię.

Nowatorskie elementy gry, takie jak przejęcie budynków, swobodny dobór tras dla poszczególnych jednostek przy pomocy punktów nawigacyjnych, skuteczne systemy samozniszczenia stanowią przełom w grach komputerowych.

WARTE

REKONSTRUKCJA
39,95
CENNA
CENNA



Inne wspaniałe produkty firmy Top Ware to przygotowywany symulator śmigłowca **THUNDERBIRD**, **ALIEN ASSAULT**, **JACK ORLANDO** ...

Firma Top Ware to nie tylko gry ale również rewelacyjne programy użytkowe jak np. program diagnostyczny **CONFIG** czy **NAVIGATOR**.

Więcej informacji na temat naszych produktów można znaleźć w internecie na stronie WWW.TOPWARE.PL

Zaginiona kraina

Turok: The Dinosaur Hunter

Dwukrotnie już na łamach CDA śliniliśmy się do nowości, która urodziła się w Acclaim (właściwie gra powstała w firmie Inguana z Teksasu, natomiast Acclaim jest jej wydawcą). Pisaliśmy o super-hiper odlotowych wrażeniach, opadniętych zuchwach, jękach zachwytu, i tym podobnych metalicznych doznaniach, gdy na ekranie zobaczyliśmy najlepiej obecnie prezentującą się grę od czasów Quake.

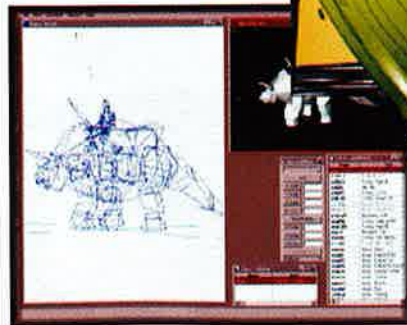
CZARNY IWAN

Muszę przyznać (choć jest to jedynie moja osobista opinia), że widziany przeze mnie Quake 2 wcale nie wygląda lepiej od Turoka, a już broń w Q2 jest zdecydowanie słabsza graficznie (zarówno jeśli chodzi o wygląd, jak i o efekt wymięcia). Cóż bowiem można obecnie porównać do wygarnięcia z Fusion Cannon, gdy kolejne fale uderzeniowe tańczącego ognia zataczają kręgi na całym dostępnym widnokregu, a to co żyło, zamienia się w kilka kropelek pary gasnących we wszechobecnych żółtych płomieniach? Po oczach uderzy blask z epicentrum wybuchu, ujrzye walące się pokotem drzewa (tak, tak, archiwalne zdjęcia z katastrofy meteorytu tunguskiego będą znakomitym porównaniem). Jeszcze przez długi czas w „powietrzu” unosi się chmura pyłu i lepka mgła, która nie ukrywa już niebezpiecznych, czytaj - żywych niespodzianek.

Jeżeli lubicie podobnie spektakularne w działaniu i skuteczności „wykalaczki”, powinniście uparcie pogrywać właśnie w Turoka. Proponuje również dokładnie przeszukać każdy z ośmiu poziomów gry, odnajdziecie wówczas wszystkie osiem elementów, z których składa się Chronoscepter (co w wolnym tłumaczeniu oznacza Chronoberło). Przemysłna zabawka wygląda jak skrzyżowanie diamentowego wytręta z Excaliburem, a jak wygląda to, na co skierujemy celownik Chronosceptera, lepiej nie mówić. Tak przy okazji dodam tylko, że wspomniana RZECZ jest najlepszym urządzeniem do powstrzymania Campaignera, czyli wysoce niehumanoidalnego osobnika stanowiącego wyzwanie dla tych, którzy dotrą do ostatniego zakrętu w ostatnim układzie. Powinienem chyba również wyjaśnić, że to właśnie ów niezdrówy z wyglądu jegomość jest powodem eskapady Turoka. Dzięki zaawansowanej technice i manipulacjom genetycznym stworzył armię, która raczej nie

przypomina kuzynek owieczki Beaty z Ulicy Sezamkowej. Wśród doborowego towarzystwa znajdują się ożywieńcy, cyborgi, maskotki rodem z Jurassic Park, czyli posiadające specjalny pazurek Welociraptory i potężne T-Rexy. Znajdzie się też coś dla fanów ucierania nosa szerokokłacystym, dobrze zbudowanym osobnikom. Co ciekawe, w zależności od preferencji możemy wybrać sobie kolor krwi, którą będą bryzgać klienci, gdy już im przysmarujemy (czerwony, zielony). Osobiście bardzo podobały mi się masywne, gorylopodobne Pur-Lins, które w bezpośrednim starciu nic nam nie zrobią (co najwyżej zląpią i rzucą gdzieś za horyzont) jednak potężną pięścią, niczym Jax z Mortal Combat, uderzają w ziemię, powodując stukanie w głowie Turoka i znaczący ubytek jego energii. Najlepiej uspokoić wówczas bratanka Hulka za pomocą podrasowanych strzał, które są bronią niedrogą, a szalenie skuteczną.

Między nami mówiąc, najwięcej frajdy przynosi zabawa z Mini Gunem. Jeżeli ktoś nie zna, to jest to wyżymaczka, którą posługiwał się Egzekutor, a gościnnie występowała między innymi w Predatorze. Dla ludzi, którzy lubią rodzinne obrazki, przygotowano coś w rodzaju fotoplastykonu. Shockwawe Weapon mirliłmy już okazje ujrzeć bodajże w Duke Nuke'm,



jednak tym razem broń nie tylko zamroza gości w pół kroku, ale również efektywnie posyła ich fragmenty na cztery strony świata w wybuchowym fajerwerku. O pozostałym arsenale nie będę się już rozwodził, zajrzyjcie do tabelki. Dodam za to coś nie coś o lokacjach, które na pewno zasługują na wielką pochwałę. W moim ulubionym Quake najbardziej denerwował mnie przemożne uczucie klaustrofobii. Rozumiem, taki był charakter gry, mieliśmy ścisnąć się po mrocznych katakumbach zawałonych złośliwym, uzbrojonym po zęby mięsem. Cóż jednak, gdy wciąż marzyło mi się słońeczko i swoboda, jaką może dać brykanie z raketnicą po zielonej łące. Coś takiego dostaliśmy właśnie w Turoku, gdzie między etapami, w których krew zalewa oczy,



U góry:
A oto komiksowy
pierwotwór Turoka.

możemy wpaść do przejrzystej, łagodnie falującej wody, w której leniwie pływają sobie niewinne rybki. Tak przy okazji, trzeba przyznać, że możliwości akceleratora są w tym wypadku wykorzystane maksymalnie. To jest naprawdę WODA, tam gdzie uderza PRAWDZIWY wodospad. Po prostu pełna wirtualizacja. Na dodatek wszechobecny Motion Capture przydaje dopracowanym graficznie postaciom naturalnych, płynnych ruchów. Wystarczy choćby rzucić okiem na Jedi Knight, by zobaczyć jaką przepaść technologiczną może dzielić dwie

równie zaawansowane gry. Pomijając już to, że w Turoku goście i potwory doskonale prezentują się wizualnie, naprawdę zadbane również o bardzo dokładne odwzorowanie ruchu każdego z występujących w grze bohaterów. Nasi przeciwnicy nie biegają niczym okulary Pinokio. Kiedy jeden z brzydali rzuca w nas granatem, dokładnie widać, jak bierze zamach, lekko ugina nogi pod ciężarem bomby. Gdyby nie pewność, że to gra, niewiele osób mogłoby powiedzieć, że nie jest to film z rodzinnej imprezy, na którą wpadł jakiś psychopata. Każdy rodzaj przeciwników zachowuje się nieco inaczej. Podstawowy trzon

Po prawej:
Stary, nie rozśmieszaj mnie
tą pukawką !!!



armii, czyli lekko nabici faceci, nie są może szczególnie mocno uzbrojeni, ale za to mają niezłą parę w nogach. Całkiem miło obserwuję się jak zawodnicy próbują uniknąć kul biegnąc zygzakiem, ostro zdzierając zeldwki okutych buciorów. Jednak to nie „Hans gra na karabinie”, a my z dobrze naoliwionym Mini Gunem robimy im dyskotekę. Oczywiście, aby zabawa nabrała takich rumieńców, musielibyście odpalić grę z włączonymi kodami, których pokazna biblioteka znajduje się w menu gry (o czym za chwilę). Zupełnie inna sprawa ma się z cyborgami, tychże wysyłamy w cybernetyczne niebo może nie tak widowiskowo, jednak uderzenia kul o pancerze też mają swój urok.

Po prawej:
Jeden z bossów.

roznieście jego fragmenty na wszystkie strony. Chyba specjalnym bonusem są sekwencje śmierci naszych przeciwników. Autorzy okazali tu prawdziwe zrozumienie dla podświadomych potrzeb odbiorców i nie pożalowali nam krwistych widoczek. Postrzelony w szyję wróg łapie się za krwawiącą obficie szyję, chwiejąc się na nogach stawia jeszcze kilka niepewnych kroków, po czym wali się na kolana, a po chwili na twarz. Jeżeli zmienicie nieco kaliber (na ciut większy), goście po prostu z głuchym jękiem nakryją się nogami (dosłownie). Może się również zdarzyć, że



porażony czymś paskudnym z Waszego arsenału przeciwnik dostanie drgawek, a jego zejście będzie prawdziwie efektowne. Zupełnie inaczej sprawa ma się, gdy wyciągniecie za pazuchy coś naprawdę ciężkiego. Każdy, kto widział wlatujące fajerwerki, może sobie chyba wyobrazić startującego w powietrze gościa, a zamiast kolorowego ogona iskier, równie widowiskową, czerwoną smugę, która kończy się gdzieś kilkadziesiąt metrów dalej w miejscu, gdzie upadło ciało. Nieco mniej zabawy jest, gdy poczęstujecie kogokolwiek tymi dwoma zabawkami, których zazwyczaj nie wyciąga się w wąskim korytarzu, ze względu na potężną falę uderzeniową. Obie „atomówki” redukcją życie na planecie do zera tak szybko, że niewiele jest później jeszcze do roboty.

We wspomnianym menu mamy całą baterie cheatów, których nie powstydziliby się Quake. Oprócz typowych (full broni, życia itd.) znajdziecie tu np. opcję, dzięki której główki przeciwników powiększą się kilkukrotnie. Tak na marginesie dodam, że takie wielkie makówki są wymarzone celem... Szczególnie widowiskowo wygląda olbrzymi łeb Tyranozaura, który i w normalnych rozmiarach wzbudza szacunek. Swoją drogą, zeżłościłem się trochę, że jestem taki słaby. Po prostu ręka sama powędrowała do katalogu z kodami i uruchomiła samowolnie, co jej się podobała. Owszem, grało się bardzo miło, jednak nie ma to jak satysfakcja pokonania przeciwników bez żadnej pomocy i specjalnych dopalaczy, co gorąco Wam polecam.

Oprócz kilku standardowych żywotów, które przysługują Turokowi, można uciąć sobie jakieś dodatkowe. Jeżeli zbierzecie 100 Life Force (dwa rodzaje „zyciodajnych” trójkątów), dostaniecie dodatkowe życie. Poza tym z większości zabitych przeciwników wypadają Health. Można w zasadzie powiedzieć, że ucieka z nich życie, które możemy sobie wziąć. Spotkacie się z czterema rodzajami „krzyżyków” (które w tym wypadku, jak w żadnym innym, oznaczają krzyżyki na drodze). W zależności od koloru mają inny ciężar gatunkowy. Jedne przydadzą Turokowi dwa punkty do życia, inne 25 lub full. Najlepiej znaleźć Ultra Health. Poza tym Turok może natrafić na opróżniony „bagaż”, do którego będzie mógł zapakować dodatkową amunicję. Znajdzie się również coś bardziej mistycznego niż jakieś tam worki. Spiritual Invisibility wyzwoli z naszego bohatera ducha. Obraz stanie się nieco kwaśny, nabierze kolorów, nasycenia, płynności, którą można uzyskać jedynie bardzo silnie, uderzając się w głowę, względnie używając środków rozweselających. Dzięki tej przemianie, wszystkie żywe organizmy będą się dla Turoka

Przeciwnicy



Ancient Warriors (Antyczny wojownik)

Ten facet wygląda jak chodząca śmierć. Ulubiony pupil mistrza Campaignera, dysponuje czymś w rodzaju podwójnego otwieracza do puszek, tyle że znacznie większego. Przeznaczenie przyrządu również jest podobne. Nie jest szczególnie niebezpieczny, o ile dysponujesz czymś poważniejszym od noża.



Cyborg

Standardowe maszyny uzbrojone w coś przypominające chiński lampion na kij - kupa złomu, mówią krótko. Są szybkie, ale minimalnie szkodliwe. Fajnie rzęzą uszkodzonym syntezatorem mowy, gdy ich posłać na deskę. Jeżeli traficie na czerwonego lub fioletowego cyborga lepiej jednak się cofnijcie i zmieńcie pukawkę. To elita wojsk. Goście bardzo twardzi i uzbrojeni w faserowe shotguny. Strzelają bardzo szybko, nawet cięższe bronie nie od razu ich rozewną.



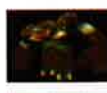
Raptor

Typowy biomechaniczny stwór z armii Campaignera. W przeciwieństwie do prawdziwego Welociraptora, dysponuje istic niezwykłym mózgiem, co umożliwia mu obsługę działa laserowego, granatnika lub rakietnicy. Na szczęście w początkowych układach atakuje jedynie lbem i wielgaśnymi zębami. Może również skoczyć na głowę Turoka z i ucałować go pazurami na odnóżach. Potrzeba na niego przynajmniej dwóch pocisków z shotguna.



Leapers (skoczki)

Przypomina raczej zmutowaną ropuchę. Niestety nie żywi się muchami łapanymi za pomocą lepkiego języka. Przepada natomiast za krwią, którą wypija w wielkich ilościach, gdy już dorwie Ci się do nogi. Porusza się skokami jak konik polny, który wpadł na chwilę do szklanki z piwem. Mówiąc krótko: skacze do przodu i na boki, na szczęście dość wolno, więc raczej łatwo go ustrzelić. Leapersów są dwa rodzaje. Mniejszy ładnie kładzie się serii z „kalasza”, co najwyżej pomacha jeszcze łapkami. Większy jest tak duży jak Turok i może być niebezpieczny, bo porusza się już całkiem szybko.



Pur - Lins

Masywny, gorylatowy stwór, który może bardzo łatwo pozbawić Turoka świadomości. Przed wszystkim atakuje kulami ognia (jest pewna teoria, odnośnie tego, gdzie je generuje), chociaż lubi także walić olbrzymią pięścią w glebę, co dla naszego bohatera również przyjemne nie jest (fala uderzeniowa). Jeżeli ma kompana, mogą zagrać Turokiem w „głupiego Jasia”, z tym że Turok będzie i Jasiem i piłką. Poza tym dość wolny, więc można spokojnie zrobić mu „kuku”.



Alien Infantry (Obcy)

Z tych brzydali składa się regularna piechota Obcych. Insektaid ów jest wysoce mobilnym i dobrze uzbrojonym stworzeniem. Dysponuje sporą siłą ognia blastera anty-materii, a na dodatek jest świetnym strzelcem. Dobrze przynajmniej, że nie jest szczególnie odporny na ciężki sprzęt. Swoją drogą bardzo ładnie zdycha, strzelając jeszcze na pożegnanie w sufit.



Subterraneans (podziemna larwa)

To skrzyżowanie kreta z glistą strzyka silnie toksyczną trucizną. Robak atakuje również mentalnie, co może doprowadzić do rozstroju psychicznego u Turoka. Jeżeli nie chcesz, aby robak wykalil mu nowe rowki na mózgu, czym prędzej weź coś dużego i wpakuj mu w szczękoczułki.



Killer Plants (mordercza roślina)

Na pewno nie chciałbyś takiej roślinki w doniczce na balkonie. Zanim do niej nie podejdziesz, wygląda jak nieco rozdeptany tulipan. Starczy jednak znaleźć się w jego sąsiedztwie, a przeczesa Ci fryzurkę długimi ząbkami. Nie można go wykończyć, dopóki nie podejźmy i nas nie ugryzie, dlatego najlepiej go po prostu ominąć.



Triceratops

Sam w sobie nie byłby bardzo niebezpieczny. Jest dość wolny, ale szalenie żywotny, a na dodatek wysyła co sekundę po dwie rakietki ciężkiego kalibru. Jeżeli go w końcu załatwisz, dostaniesz 25 punktów życia, a na dodatek zobaczysz i usłyszysz jak ginie jego „woźnica”.



Demon

Rzeczywiście straszny przyjemniaczek z Lost Landu. Owadzie oczka na pseudoludzkiej główce i niesamowita odporność, czynią z niego godnego przeciwnika. Na szczęście tak dużo czasu zajmuje mu generowanie potężnego czacho-ognistego czaru, że jest zupełnie wystawiony na nasze cioty. Jeżeli nie zapomnisz do czego służą „strafy” i masz coś dużego w zanadru, na pewno sobie poradzisz.



Sludge Beasts

Przypomina nieco kraba z wyglądu i zwyczajów. Po pierwsze używa szczypców do kawalkowania zdobyczy, ale padliną też nie pogardzi. Napisz testament, pożegnaj się z rodziną zanim do niego podejdziesz. Nie chce nikogo straszyć, ale to olbrzym, a do tego twardy niczym skała. Trzeba go systematycznie przypiekać przez dłuższy czas, a w nagrodę można dostać ładny kawałek „życiowej energii”.

Najlepiej jednak w moim przekonaniu stoczyć walkę z potężnymi robotami przypominającymi tych z Transformers. Bardzo silnie uzbrojone, krocząca maszyny, gdy już je dostaniecie, zaczną się przepalać. Gdzieś tam jakieś spięcie, skaczące iskry, nikły płomyk palonej instalacji. Widać wyraźnie jak zamiera w robocie mechaniczne życie. Gdy już będzie tak stał bez zasilania, można mu posłać coś cięższego, co



Uzbrojenie

Knife (nóż)

Dość dobry na pierwszych kilku przeciwników, których poznacie. Można ciachać wzdłuż i w poprzek, tworząc na ciele przeciwnika coś w rodzaju szachownicy. Jeżeli lubicie kolor czerwony, możecie posługiwać się tą bronią, ostrzegam jednak, że zazwyczaj czerwony ujrzycie na własnej koszulce. Tak na marginesie, nóż jest jedyną bronią, której można używać pod wodą.



Tek Bow (luk)

Pierwsza poważna broń, która działa na dystans. Zwykle strzały nie zrobią na nikim szczególnego wrażenia, ale już wzmocnione, to broń wysoce ofensywna. Ujrzymy wówczas ładnutki, niebieski wybuch w miejscu gdzie strzał się wbiła. Łuk można napaść lekko (tak, aby strzelał jedynie zagłębiła się w przeciwniku) lub mocno (jest wówczas naprawdę niszczącą siłą). Wadą strzał jest to, że zawsze mamy ich za mało.



Pistol

Z pistoletu trzeba się nastrzelać. Aby zabić zwykłego Raptora, potrzebujemy przynajmniej czterech pocisków. Bardzo łatwo jednak skompletować cały zapas naboju (100 sztuk), co czyni z pistoletu bardzo uniwersalne narzędzie mordu. Poza tym można znaleźć wzmocnione naboje, a to już zupełnie inna rozmowa. Ogólnie jednak pistolet to broń bardzo standardowa, a na wyższych układach mało skuteczna.



Assault Rifle (karabin)

Typowy „Kolasznikow”, bardzo skuteczny w uderzeniu na Raptory i Wojowników (na zwykłych cyborgach również się sprawdza). Strzela krótkimi seriami, a najważniejsze, że pasują do niego te same naboje, co do pistoletu, czyniąc z „kolasza” broń skuteczną i niedrogą w użyciu.



Shotgun

Nie wymaga chyba szczególnej rekomendacji. Jeżeli lubicie krwiste widoczki, używajcie go w pierwszym i drugim układzie. Zauważyłem, że przeciwnicy giną jakby bardziej widowiskowo, gdy dostaną kilkunastoma kawałkami stali na raz.



Automatic Shotgun

Walić z shotguna jak z automatu - czemu nie? Broń bardzo skuteczna. Tak jak w przypadku zwykłego shotguna można sobie do niej skompletować wzmocnione, wybuchowe naboje, dzięki czemu broń ta staje się naprawdę morderczą. Tym razem nie jest to jednak bryzg ołowiu, a jeden bardzo ciężki nabój. Dla estetów: bardzo ładnie zmieniają się komory i wypadają dynamicznie łuski.



Grenade Launcher (Miotacz granatów)

Wygląda naprawdę czadowo, a gdy wystrzeli i siła odrzutu cofnie łufę, to aż serce rośnie. Rośnie tym bardziej, że granaty mają własności rozpryskujące, a w połączeniu z chmurą żółtego ognia i jękami konających, dają bardzo malownicze scenki. Granaty jednak lubią się odbijać i wracać w pobliże właściciela, co już zdecydowanie mile nie jest.



Pulse Rifle (karabin pulsacyjny)

Broń bardzo przyszłościowa. Strzela seriami różowych wyładowań. Bardzo dobra w wąskich korytarzach z powodu dużej siły uderzenia i zerowych skutków ubocznych, gdy wystrzelimy w jęgomocia znajdującego się o centymetry od nas. Niestety „kolorowe” cyborgi też nim dysponują, a na dodatek potrafią z niego korzystać.



Mini Gun

Super szybkostrzelna broń maszynowa. Działa prawdziwie z siłą wodospędu, jednak odniosłem wrażenie, że robi więcej hałasu, niż efektu. Nie da się jednak ukryć, że na kilkuosobowe zgrupowania niezbyt silnych jednostek jest znakomicie.



Alien Weepon

Coś tam ciągle w niej się przelewa. „Spawa” anty-materią. Strzał jest silnie skupioną wiązką, która, gdy dojdzie do celu, działa niczym mała bomba. W zasięgu kilku metrów od epicentrum utworzy się kula zielonego ognia. Uwaga! Aby czasem nie znaleźć się w jego zasięgu, bo w tym wypadku nie jest to kolor Zielony.



Quad Rocket Launcher

Taaaa. Cztery śliczne, białe rakiety z czerwonymi statecznikami gotowe są do odpalenia. Urządzenie, które im to umożliwi wyszło chyba z pod ręki włoskich stylistów. Efekt oczywiście piorunujący. Szkoda jednak, że rakiety tak szybko się kończą.



Shockwave Weapon (akcelerator cząsteczkowy)

Niszczą strukturę molekularną przeciwników. Przez moment zastygają z niedowierzaniem w oczach, by po chwili efektywnie się rozprysnąć na dynamiczne kawałeczki. Akcelerator może wystrzelić na dwa sposoby. Bardzo silna wiązka na duże jednostki - na co potrzeba chwili czasu (aż się naladuje) lub krótka, o jaśniejszym „plomieniu” - efekt natychmiastowy. Sama maszyna wydaje niski, regularny pomruk, który doskonale uzupełnia jej kosmiczny wygląd.



Fusion Cannon

Atak nuklearny. Broń wygląda rzeczywiście jak narzędzie zagłady (wydawało mi się, że zajmuje 1/4 monitora). Zanim wystrzeli gwizdzące czerwonym pociskiem, będzie przez kilka sekund ładować się z loskotem. Macie tylko dwa strzały, więc wykorzystajcie je dobrze. Na szczęście nie trzeba się obawiać choroby popromiennej, ale i tak wybuch napędy Wam stracha (wygląda, jakby monitor się przepalił).



Chronoscepter

Ta broń oczekuje tylko na najwytrwalszych. Generuje potworną wiązkę czegoś tak okropnego, że w zasadzie przewidziano ją tylko na cele stacjonarne. Po osłepiającym, błękitnym szpiaku uderzającym w cel, wszystko pokryje zawiesziste, niebieskie światło. To broń dla gości o mocnych nerwach i pancerno-olowiowej skórze.



poruszały niezwykle wolno, przez co ustrzelenie jakiegokolwiek przeciwnika nie będzie stanowiło problemu.

Grając w Turoka zauważyłem kilka naprawdę wartych skopiowania pomysłów. Bardzo podobało mi się np. że w razie śmierci w którymś z etapów zwiedzania lokacji, nie musiałem po wskrzeszeniu zabijać tych wrogów, których już pokonałem (taką bolączką miałem w skądinąd świetnej grze Shadows of the Empire). Po prostu biegniemy do tego, który położył nas na lopatki wyrównać rachunki i nie trzeba znów się użerać z gośćmi, którzy już wcześniej gryźli ziemię. Wbrew pozorom gra nie jest przez to łatwiejsza, a takie rozwiązanie znacznie podnosi przyjemność płynącą w grze. Bardzo dobrze rozwiązano

również inny dość powszechny problem w tego typu grach. Jeżeli zabijemy wszystkich przeciwników w danym etapie Quake, a chwilowo nie możemy znaleźć wyjścia, biegamy jak oszalał i właściwie nic już nie mamy do roboty. W Turoku nigdy nie zabijemy wszystkich,



Po prawej u góry: 0, kolejna główka do mojej kolekcji!

zawsze zmaterializuje nam się za plecami jakiś nachalny jegomość, czy zębaty dinozaur. Oczywiście są to przeciwnicy stosunkowo słabi, jednak ich wykańczanie miło urozmaica czas, który musimy przeznaczyć na odszukanie dość zmyślnie ukrytych artefaktów czy wyjścia. Warto również podkreślić, że lokację są naprawdę ogromne i zwiedzenie ich w całości zabiera mnóstwo czasu. Pewna swoboda postępowania to również wielki plus gry.

Na zakończenie szpila prosto w serce. Wszystko pięknie, cacy, gdzie się jednak podziela opcja multiplayer?! Ja przynajmniej jej nie znalazłem, co oznacza, że Quake nadal pozostanie niepokonanym mistrzem w tym trybie zabawy, a szkoda, bo przypuszczam, że sieciowa gra w Turoka wzniosłaby nas na nowe poziomy „strategii”, których nie można już osiągnąć w Quake. Jest to bardzo duża krecha, bo gra sieciowa w wielu postaciach staje się ostatnio jeszcze bardziej popularna niż niegdyś (dobrodziejstwa Internetu). Poza tym Turok lubi sobie niekiedy wywędrować za teksturę, a niektóre animacje jego śmierci pokazują np. korpusik z wtopionymi w skalę nóżkami. Takie błędy zdarzają się jednak niemal wszędzie, tzn. w większości podobnych gier, więc nie ma co specjalnie zgryzać zębami.

Po lewej na dole: Na takiego gościa to trzeba mieć już ciężki kaliber.

Jak dla mnie Turok jest po prostu świetny, a poza nieszczęsnym multiplayerem naprawdę ciężko dopatrzeć się w nim jakichś baboli, które dałoby się z zapalem objechać. Gra jest po prostu czadowa i pozostaje jedynie żałować, że doba ma zaledwie 24 godziny...

Plusy:

- świetna grafika
- dynamika, naturalne ruchy postaci
- dobra muzyka
- zaskakujące, spektakularne efekty świetlne
- doskonała broń
- ciekawe lokacje
- niezłe dźwięki

Minusy:

- brak trybu multiplayer
- zbyt szybko „rozplywający się” przeciwnicy

Ocena:

8



Q-ACTION		Producent: Acclaim
Wymagania: Pentium 100, 16MB RAM, CDx2, Win 95, 3Dfx		Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 250703
Internet: http://www.acclaimnation.com		
INFO		



F22

DID AIR DOMINANCE FIGHTER



"SĄ TYLKO DWA RODZAJE SYMULATORÓW, TE ROBIONE PRZEZ DID I CAŁA RESZTA"



Antologia wspomnień...

Fighters Antology

Jeśli któryś z was chciałby kiedyś zbić jak największą kasę na jednym produkcie, to z pewnością musiałby przyjąć za wzorec koncern Electronic Arts. Firma ta stworzyła dosyć dawno pewien engine graficzny i od tamtego czasu wypuszcza regularnie symulatory powstałe na jego bazie. Najpierw powstaje gra pod tytułem XB-Fighters, (jest to tylko nieznacznie zmieniona XA-Fighters, którą zrobiono nieco wcześniej) a potem na rynek wchodzi dodatek zawierający nową kampanię i czasem kilka nowych samolotów. W końcu pojawia się komplet dwu wyżej wymienionych pod wspólnym tytułem XB-Fighters Gold. Ten schemat powtarza się już od dłuższego czasu. Ale wszystko po kolei...

ŁUKASZ „NIETOPEREK” BONCZOL

Na początku (tzn. w 1995 r.) był U.S. Navy Fighters. Gra oparta była na nowym, bardzo dobrym jak na tamte czasy systemie graficznym. Oferował on obłędne rozdzielczości (niejednemu katującemu Strike Commandera graczowi oko zbieleło, gdy zobaczył 1024x800), ale posiadał też parę poważnych błędów, takich jak słaba czytelność przycisków, czy kiepskie wybuchy i dym. Poza tym był to symulator o wyraźnie zręcznościowym charakterze. W grze używano się mniej więcej tylu klawiszy, co w Wing Commanderze. Zwolennicy symulatorów podzielili się. Ci, którzy przedkładali ponad wszystko realizm, ostro skrytykowali tę grę i powrócili do innych, gdzie wykrywało się cele z

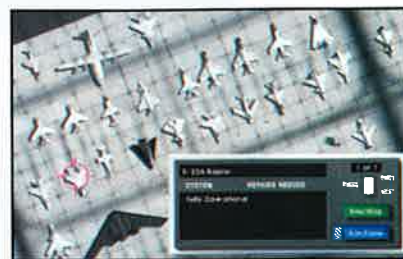
odległości trzydziestu kilometrów radarem Dopplera, w paśmie dwudziestomilimetrowym. Pozostali zaś (w tym ja) ostro zabrali się do latania. To było po prostu to! Piloci niczym podniebni rycerze wili się w powietrznych akrobacjach, ostrzeliwując się nawzajem z bliskiego dystansu. Widok zupełnie jak w filmie „Top Gun”. Przyznam, że nadal mam USNF w swojej kolekcji.

Potem zgodnie ze wspomnianą już wcześniej regułą nadeszło U.S. Marine Fighters, zawierające nową kampanię oraz U.S. Navy Fighters Gold. Następnie EA uderzyła z Advanced Tactical Fighters. Wszyscy wyczekiwali tej pozycji z zapartym tchem. ATF powstał bowiem przy współpracy grupy informacyjnej Jane's, która jest największym cywilnym autorytetem w dziedzinie wojskowości. Możecie sobie wyobrazić, jak ogromne było rozczarowanie, gdy okazało się, że „zupełnie nowy produkt”, jak grę reklamował wydawca, okazał się być tylko nieznacznie zmienionym USNF. Była wprawdzie firmowana przez Jane's obszerna baza danych, było też kilka nowych samolotów, ale wszystkim zdawało się, iż grają wciąż w tę samą grę. Nie zraziło to ludzi z EA, którzy zaczęli sprzedawać NATO



Powyżej:
Równie groźny, co pokraczny (albo na odwrót) A-10 WARTHOG.

Po prawej:
To tylko niewielka część dostępnych w tej grze maszyn.



Fighters oraz ATF Gold. Mówiąc krótko: było to wyraźne nabijanie kasy (w kieszenie) i klientów (w butelkę).

Po lewej:
W trybie multiplayer zawsze jakoś rażnie!

Przełom nastąpił dopiero z U.S. Navy Fighters '97. Ale zaraz, zaraz. Jaki przełom? Podstawową zmianą było przeniesienie ze środowiska DOS do Windows '95. Engine graficzny nie odbiegał znacząco od tego z pierwszej edycji gry. (Powieś wprost: był już lekko archaiczny). Zwiększyły się za to potwornie wymagania sprzętowe. Kto chciałby grać na Pentium 160 z 16 MB RAM w grę rodem z dziewięćdziesiątego piątego roku? Autorzy oczywiście zręcznie się wymigali, dając nam do dyspozycji świeżą, wietnamską kampanię oraz dołączając całą masę filmów spod znaku Jane's.

Po tej produkcji byłem już na sto procent pewien, że koncern musi teraz stworzyć zupełnie nową grę. (Pozostała jeszcze wprawdzie wojna w Korei, Panama, Irak, II wojna... Ale mamy już prawie dziewięćdziesiąty ósmy rok i mocno poszarpane przez EA nerwy! Czas na zmiany!!!). I co - i... @*#@ [tu autor zaczął robić się siny i toczyć pianę z ust, tudzież





używać słów powszechnie uważanych za bardzo obraźliwe, więc wykopaliśmy go na świeże powietrze, by ochłonął. Redakcja].

No dobra. Jestem już z powrotem. Przestałem sobie rwać włosy z głowy i walić czołem w monitor. Uff, tylko spokojnie... Zamiast nowej gry KOCHANA (piiii, piiii, piiii. Sorry, cenzura) firma Electronic Arts (piiiiiiiiiiii) zaserwowała nam... kompilację wszystkich wcześniej wydanych produktów, zatytułowaną Fighters Anthology! ARGH!!!

Efekt jest MOCNO kontrowersyjny. (Tak naprawdę powoduje u mnie frustrację i skłonności paranoiczne.). Programiści nie wysilili się nawet, aby zmienić intro. Pozostało to z ATF... Całość zajmuje dwa cedeki. Miłośnicy twórcy gry umieścili nawet na jednej z płyt stary symulator LHX, w który namiętnie nacierałem na 286 wyposażonym w 2 MB RAM. No cóż, może chcieli przez to pokazać, że istnieją jeszcze starsze i prymitywniejsze engine'y niż ten zastosowany w FA?

Menu bez zmian. Możemy polecieć na pojedynczą misję, szybko zaprojektować prostą lub bardziej złożoną. Z poziomu menu możemy



też dostać się do bazy danych. Wzbogacona o liczne filmy, zdjęcia, modele trójwymiarowe i statystyki, jest to jedna z nielicznych zalet opisywanego programu. Kampanii jest w sumie sześć i rozgrywa się w najróżniejszych zakątkach świata: Rosja, Egipt, Ukraina, Bałtyk, Wietnam, Wyspy Kurylskie itp. Generalnie jest w czym wybierać, ale główna atrakcja FA dopiero przed nami. Są nią mianowicie samoloty.

Jest ich tyle, że nie sposób ich wszystkich opisać. To niesamowite. Można sobie polatać wszystkimi najważniejszymi maszynami wojskowymi tego półwiecza. Jest ich kilkadziesiąt! Są wszystkie F-y (16, 15, 14, 18, 22, 4 itd.) jak i MiGi, Suchoje, Mirage, Saaby, Tupolewy... Istny obłęd! Da się polatać nawet ogromnym B-52, szybkim B-2 i niewidzialnym F-117. Przyznam szczerze, że nic Was tak nie zrelaksuje jak rozbiecie ultradrogiego B-2. Jest też kultowy A-10, którym można zrobić mały nalot na np. składy paliwa. Wyobrażacie sobie, co się wtedy dzieje? Dla spokojniejszych, aczkolwiek mających kłopoty z lądowaniem, pilotów, przeznaczono brytyjską jak i amerykańską wersję Harriera. A może chcecie zasiąść za sterami wielkiego C-130 Hercules? Albo jeszcze większego C-5 Galaxy, który zabiera na pokład ponad 250 ton ładunku? Myślicie, że lataliście już wszystkim? A co powiecie na pasażerskiego Boeinga 707? Albo prezydenckiego Jumbo Jeta Air Force One? Polecam także prototypowy myśliwiec X-29. To ten z charakterystycznymi skrzydłami w układzie kaczki. (Krawędzie natarcia skierowane w stronę przodu maszyny.) Ludzie! Zobaczcie na widoku zewnętrznym, jakie ta maszyna potrafi wyczyniać manewry!!!

Autorom udało się wyeliminować podstawowy mankament wcześniejszych produkcji, polegający na małych różnicach w zachowaniu się poszczególnych maszyn. Teraz naprawdę czuć różnicę pomiędzy F-15 a F-22. Nie musimy już też wpatrywać się w ekran, aby odczytać potrzebne nam dane. Powiększono bowiem znacznie okienka informacyjne. Dźwięk jest na pewno najmocniejszą stroną oprawy. Każde



działko wydaje teraz inny odgłos. Ekstra są też komunikaty, jakie otrzymujemy w czasie lotu. Muzyka jest... Muzyka po prostu jest. Grafika natomiast nie reprezentuje najwyższego poziomu. Co tu dużo mówić.

Wybuchy i dym pozostały prawie nie zmienione w stosunku do wyżej wspomnianego USNF. Przypomnę, że już w '95 roku nie były niczym wspaniałym. Teren jest prawie całkiem płaski i czasem usiany dwuwymiarowymi drzewami. Wygląda to całkiem znośnie, dopóki nie włączymy pokrywającej go tekstury, bo wtedy mamy wrażenie, że lecimy nad jedną wielką ścierą... Panowie z Electronic Arts, czy EF2000 z OCEAN, i F-22 z NOVALOGIC niczego was nie nauczyli?

Samoloty i wszelkie inne obiekty są opracowane bardzo starannie, ale nie ratuje to sytuacji. Całość, z powłączanym wszystkim co się da, skacze jak wściekły kangur na moim domowym pentiaczku 133 z 16 MB RAM i dwumegową kartą graficzną. Zgroza... USNF z maksymalnymi detalami chodzi u mnie z prędkością na oko 20-25 klatek na sekundę!

Naprawdę niewiele jest dobrych stron tego produktu. Przy wysokich wymaganiach gra nie oferuje niczego nadzwyczajnego. Gwoździem do trumny jest brak obsługi jakichkolwiek akceleratorów graficznych. FA to jakby gra zrobiona na siłę, bez jakiegokolwiek pomysłu. Mimo usilnych starań nie udało się tchnąć w nią powiewu świeżości. Ktoś, kto grał już w jej poprzedników, znudzi się po kilku godzinach i nie będzie do niej więcej wracał. Jeśli już naprawdę nie macie co zrobić z pieniędzmi i palicje je w kominku, to możecie sobie kupić FA, ale z góry uprzedzam, że na własną odpowiedzialność - wtedy się to nieźle nawet kalkuluje.



Producent:
Electronic Arts

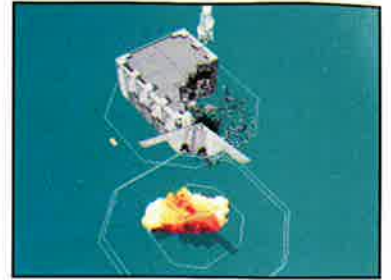
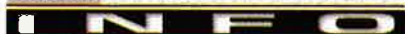
Wymagania:

Pentium, 16MB RAM, CDx4,
Windows 95, SVGA

Dystrybutor:

IPS
tel. (022) 6422766

Internet: <http://www.ea.com>



Powyżej:
Niewidzialna (dla radarów)
maszyna i jej widzialna (dla
wszystkich) skuteczność.

Po lewej:
Nie można też narzekać na
małą ilość uzbrojenia.

Plusy:

- duża ilość maszyn
- wyraźne różnice w reakcjach poszczególnych maszyn
- encyklopedia uzbrojenia na CD
- dźwięk

Minusy:

- wysokie wymagania sprzętowe
- kiepska (jak na wymagania sprzętowe) grafika
- właściwie nie nowego w stosunku do poprzednich wersji
- brak współpracy z akceleratorami grafiki

Ocena:

4

SCENA KOMPUTEROWA

Początki są trudne...

SEPUL / BYTELAND CARBONATEL

Na pewno część z Was (no myślę! Na pewno z parę osób... Co? NIE? Chłopaki, dziewczynki chyba nie zrobicie mi tego? :-)), chciałoby wejść na scenę, ale nie wiedzą jak, w jaki sposób znaleźć tę „wtyczkę” (che che... całkiem jak na gp3, Ci którzy byli, wiedzą o co chodzi). Z myślą o nich przygotowałem ten mały poradnik. Wiem, że już na łamach CDA był taki podobny tekst, ale – po pierwsze ci nowi kandydaci na scenowców, którzy dopiero od niedawna zainteresowali się tym zagadnieniem, mogą nie mieć wszystkich egzemplarzy CDA, więc ten tekst będzie dla nich jak znalazł. A po drugie będzie tu parę rzeczy, o których nie wspomniano w poprzednim tekście lub wspomniano w pobieżny sposób. Jeśli jednak jesteś już nieco zaawansowany, to możesz sobie mój tekst odpuścić. Jeżeli jednak dopiero zamierzasz zacząć swoją przygodę ze sceną – zapraszam do lektury.

Pierwsza sprawa to nawiązywanie kontaktów. Aby znaleźć innych fanatyków sceny (zakładam, że nie uśmiecha Ci się np. chodzenie po giedzie z wywieszoną kartką „poznam innych scenowców”) powinienesz poszukać gdzieś w gazecie (ofcóż komputerowej), telegazecie (o nie! tam raczej nie radzę... mimo, że jest sporo ogłoszeń – wierzcie mi na słowo, nie warto...), zinnach (choćby tych z CD Action, ale tylko z tych najświeższych) itp. adresy swapperów (czyli ludzi zajmujących się „zawodowo” wymianą scenowego stuffu – adverty rulez!) lub innych ludzi powiązanych ze sceną. Następny krok: zakupić to, co będzie nam potrzebne, czyli trochę dysków, kopert, znaczków no i najważniejsza sprawa: komputer! :) ale to chyba już macie nie? :)

Trzecia sprawa i chyba najważniejsza, list. To rzecz dzięki, której albo

zyskasz sobie plusa (gość Ci odpisze) i zdobędziesz ten upragniony cix (kontakt) – już widzę te uśmiechnięte gęby, gdy rozrywacie kopertę). O czym pisać w liście? A o czym chcesz, byle tylko interesująco i w miarę długo. Nie pisz tylko rzeczy, które są bardzo niemiłe widziane, żadnych opisów gier czy podobnych w stylu: „a ja to ostatnio przeszedłem 666 level quake'a” :) Również żadnych opisów jak ten: „jak to byłem dzisiaj z babcią na spacerze i wachatem kwiatki w parku” :). Poczytajcie sobie zresztą art Akiry zamieszczony kilka CDA temu („pamiętnik scenowca”) i tam macie przykłady jak i o czym NIE pisać w listach. Po prostu żadnych notek, które mogą zanużyć (zniechęcić również) czytającego, bo swoim złym czy dobrym letterkiem krajujesz siebie i Twój przyszły cix na pewno nie będzie chciał mieć z Tobą nic do czynienia – w przypadku dennego lettera – (no, są odczo wyjątki, ale rzadko... :) Pisz o sobie, swoich zainteresowaniach, interesujących (nie tylko Ciebie!) zdarzeniach itp. Dobry, ciekawy i nie za krótki list to 90% szansy na odpowiedź! Wielu ludzi szuka na scenie kumpi, z którymi można sobie ciekawie pogadać, więc jeśli napiszecie dobry list, to macie szansę nawet na dość elitarne kontakty z tzw. „friendly swapperami”

Nexta sprawa. Nie porywaj się od razu na elitarnych, dobrych swapperów, bo raczej to stracony czas i kasa. (I nie dziw się i nie oburzaj! Mając te 80, 100, 120 cix... nikt nie będzie chciał cix z osobą, która dopiero zaczyna „kumać, co w trawie (ups – scenie) piszczy”. Napisz do kogoś, kto jest raczej mniej znany i pisze, że poszukuje nowych kontaktów. Taki mniej znany gość szybciej Ci odpowie (bo ma mniej cix i automatycznie więcej czasu) i jest większa szansa na answer (u innych bardziej znanych również, ale tu już jest różnie...). Póki

co odpuść sobie wszystkich z dopiskami „elite swapp”, „no beginners”, „only elite” itp.

Dobra, może jeszcze powracając do tematu samych listów. Nie pisz takiego listka – uoliki :) na 100, 500 bajtów, czy nawet na 1-2 kilo 8). Bo również to graniczy chyba z cudem, że ktoś Ci odpowie. Napisz powiedzmy na, hmm... 5 – 6 kilosów – styka (jak na możliwy początek). Spróbuj napisać coś ciekawego, coś co przykuje czytającego do twojego tela i nie będzie się mógł od niego oderwać! Tekst powinien być w czystym ASCII (plik txt) na górze możesz np. podać „standard liter – Mazovia”. Jeśli masz jakiś nowy stuff (tylko scenowy!) – podrzuć go, ale jak masz wysyłać jakies prastare rzeczy, to już lepiej nie nagrać nic.

Nexta sprawa. Spróbuj (jeżeli nie masz żadnego nowego stuffu scenowego) podesać coś interesującego, np. jeżeli komponujesz modułki, wyślij je. Jeżeli tworzysz graty, podesłaj je. Jeżeli kodujesz, również identycznie jak wyżej. Nie pękaj, że są one jeszcze niedoskonałe. W końcu każdy kiedyś zaczynał...

Jeśli twoje prodky są w miarę dobre, o odpowiedź nie musisz się raczej martwić. Bowiem gość, który otrzymał twoje produkcje, będzie już wiedział, że warto by mieć z tobą cix, a może również ściągnąć Cię do jakiejś grupy (prawdopodobnie swojej). Jeżeli nie jesteś za dobry w żadnej z tych „dziedzin”, spróbuj podesłać jakieś bardzo ciekawe proggy. Pomyśl, na pewno coś znajdziesz na swoim hdd (prawda, że mam rację?, he? Dobra odgrywarka modułów, przeglądarka piców, jakiś ciekawy użytek, fajna baza danych dla swappera, ciekawe sample dla muzyka itp.). Nie masz nic, ale lubisz i potrafiś ciekawie pisać – no to „machnij” jakiś tekst (albo i więcej) do maga dyskowego – nawet niekoniecznie musisz pisać o scenie – i posłij je do

gościa, który wydaje jakiegoś maga. Autorzy tekstów są bardzo mile widziani przez wydawców i istnieje duża (99,99%) szansa, że edytor danego maga będzie się starał podtrzymać kontakt, na początek choćby tylko po to, byś nadal supportował jego magazyn. Naturalnie przy założeniu, że Twój tekst da się czytać bez nachodzących czytelnika myśli samobójczych :) A przy okazji jako text-writer szybko wyrobisz sobie niezłą pozycję na scenie (writery to takie szare eminencje sceny – niby to „tylko” piszą teksty, ale pozycję mają mocną! A i nie ma ich za wielu, więc konkurencja jest mniejsza i łatwiej się przebić do czołówki).

Gdy już masz gotowy list, szlafi nagrany, pozostaje wrzucić to do kopertki i czekać... Mijają dni, tygodnie (miesiące czasem). Nadal nie ma odpowiedzi? Hm – spróbuj jeszcze raz. I jeszcze i jeszcze. Może teraz? Jes? Jes!!! Winszuję, moje gratulacje! Cierpliwość zostanie kiedyś nagrodzona! I nie przejmuj się tym, że na początku brak odzewu. Jak na 10 wysłanych listów przyjdą trzy odpowiedzi (z czego dwie w rodzaju „dzięki za list, ale nie mogę z Tobą

Słownik dla początkujących

PCTx – kontakt, czyli ktoś, kto koresponduje z Tobą na temat sceny, swappuje z Tobą itp.

CU (fonetyczny skrót od See You) – tu: gud baj ;-))

Let (letter) – list

Ofczo (fonetycznie zapisane of course): oczywiście

Prodky – produkcje, inna nazwa stuffu; tu w znaczeniu „stuff, który jest mojego autorstwa”

Send – tu w znaczeniu: list zawierający dysk(i) ze stuffem.

Swapper – zawodowy korespondent, wymieniający stuff pomiędzy ludźmi

Swappować – „bawić się” w swappera, wymieniać scenowy stuff

Sztuff (stuff) – scenowe programy

swappować") to i tak nie jest źle. I nie miej żalu, że ktoś nie odesłał Ci wysłanego dysku albo odesłał jakiś inny (i to no namie zamiast markowego) lub nie chce swappować (to jego prawo). Traktuj to i wszystkie inne poniesione koszty jako swoją opłatę za możliwość wystąpienia na scenie (nie oczekuj, że lettersa dostaniesz już jutro lub pojutrze...). Naturalnie po jakimś czasie możesz wysłać lettersa, pytając czy ten ktoś otrzymał Twój list (poczta

potrafi nieraz nieźle się zabrać naszym kosztem) - ale jeśli i tym razem odpowiedzią będzie milczenie - no cóż, tego gościa możesz na najbliższe pół roku wykreślić z notesu... Pamiętaj, że ludkowie mają inne rzeczy na głowie (np. dodatkowo kodują, uczą się, pracują...). Myślę jednak, że gdzieś za dwa, trzy tygodnie powinien się pojawić (czasem dużo krócej, czasem dłużej to zależy...) w skrzynce wymarzony (czy ja oby nie

przesadzam?) first send. Mam nadzieję pierwszy kontakt!!! Zrobiliśmy pierwszy krok ku wielkiej przygodzie...

Gdy już będziesz miał te parę ctx, potem kilkanaście, kilkadziesiąt (kilkaset?) ctx, sam będziesz się śmiać ze swoich pierwszych posunięć (bez skojarzeń, zberezniki!) na scenie. Więc odpalajcie swoje pentiumki 666 Mhz) i do dzieeeeeeeeeeta! CU!

Ps. Chciałbym pozdrowić wszystkie moje kochane kontakciuki! (ale nie te na ścianie ofcozi B). Hi dudes!

Ps2. Jeżeli ktokolwiek miałby jakieś sugestie, pytania czy cokolwiek innego (bombki mile widziane!), podaj swój adres: Andrzej Celoch, Kilińskiego, 19, 21400 Łuków.

Scenowa elita

Adam „Akira” Antoniuk

Dla miłej odmiany (i waszej uciechy) postanowiłem napisać artykuł (spokojnie, postaram się, by nie był za długi) i to na dodatek tym razem nie o lamersach, ale o elitach. Tyle już wody polano o tym, kogo uważamy na scenie za lamera a kogo nie i co jest lamerskie a co wręcz przeciwnie (jest tak cool, że powoduje opadnięcie szcęk aż do ziemi), że przyszedł czas na pomoczenie tematu scenowych elit.

Nie ma co ukrywać - scena, jak każda inna subkultura, jest podzielona na swoje warstwy. I na nic krzyki, że wszyscy są równi a elitarze to banda zaradczalnych łobuzów. Tak nie jest, choć nie zawsze... Nie każdy, kto nazywa siebie elitą, jest nią w rzeczywistości. Jeden gość jest leniwy i nic nie robi, a drugi jest w czymś najlepszy w Europie. Jeden jest znany i popularny, a o drugim nikt nie słyszał. Nie ma więc co ukrywać, że istnieje na scenie krąg, stopnie czy poziomy „wspieralności” grup. Tak samo, jak w prawdziwym społeczeństwie istnieją warstwy społeczne, tak i na scenie mamy ich dokładne odbicie.

Jeśli wszyscy się zgadzamy, że na samym dole istnieje warstwa zwana lameryą, złożona z nowych lub bardzo cienkich scenarzy (odpowiednik plebsu?), to zgodzić się musimy, że istnieje także wielki ŚRODEK (klasa średnia?) i potem jeszcze, że na samej górze, na szczytach sceny, istnieje także następna, odrębna warstwa (arystokracja?). Warstwy te tworzą najstarsi scenarzy i najlepsze grupy (nawet wśród nich istnieją jeszcze dodatkowe podziały, ale to już nas nie interesuje, tak jak normalnego człowieka niespecjalnie bawi rozróżnianie czy np. baron jest wyższy

presliżem od np. wicchrabiego). To ja właśnie na scenie zwykle się określać mianem ELITY. Ja zawsze byłem stronnikiem bardzo wąskiego definiowania tzw. elity i bardzo małej liczebności tej grupy.

Nie chce się wypowiadać, czy to dobrze, czy źle, że tak jest i że scena jest podzielona na swoje warstwy. Tak już po prostu jest, a z rzeczywistością i faktami nie ma co walczyć. Jedni na scenie sądzą, że elita trzeba zwalczać, a drudzy, że to nie elita, ale świeży sceniarze, tzw. NOW) nadają się do ostrzału.

Po pierwsze to muszę od razu powtórzyć, że jestem za bardzo nietyczną i ściśłą elitą. Tzn. taką, która grupuje tylko rzeczywiście NAJLEPSZYCH w danej specjalności scenarzy (i to na skalę europejską Grupy najlepsze w Europie, a nie jakimś kraju - i to samo z ludźmi. To dość podstawowe założenie. A już zupełnie nie jest dla mnie żadna elita gość, który po prostu ma o sobie extra mniemanie i nic poza tym. Może sobie pisać taki w advertach „only elite” itp, a i tak jest dla mnie jak ten, kto sobie kupuje sygnał z herbem gdzieś na targowisku staroci i szpanuje przed innymi. Nie jest dla mnie żadną elitą grupa, która ma zero świetnych dem na koncie, ale za to dużo memberów i robi szum. Wolę grupę trzyosobową, ale naprawdę świetną.

Jestem tedy za ściśłą elitą, ale oczywiście nie zamkniętą. Jak najbardziej otwartą dla ludzi, którzy po iluś tam latach bycia na scenie i ostrej harówki osiągną wcześniej czy później taki status, że zaczyna się tak ich samorzutnie określać. Tak jak w prawdziwym społeczeństwie, tak i na

scenie - do warstwy tej można wejść, można także wypaść. Wielu ludzi lamerzeje wraz z wiekiem i zmęczeniem sceną, wiele grup kiedyś świetnych zaczyna robić straszne kily i się stacza (widać to szczególnie na Amidze, gdzie wiele markowych grup przyjmuje już do składu kumpli a potem wysławia produkt, pod którym wstyd się podpisać).

Scenowej grupie bardzo pomaga w osiągnięciu tego statusu dobrze dobrany i wyraźny image grupy (małej i z BARDZO zamkniętym i stabilnym składem. Dobra grupa, do której strasznie ciężko wejść, jest ELITE, bo jest rzeczywiście dla najlepszych i nie bierze każdego, kto się nawinie, nawet jeśli gość już rzeczywiście coś tam potrafi i ma swoją niezłą markę. A nawet bardzo markowa grupa, do której wpuszcza się ludzi, bo są fajni i kumple, elita być wg. mnie przestaje.

A teraz przyjrzyjmy się dokładniej, kto to może być? Ha, po pierwsze, tak jak to już wspominałem - zwykle są to już dość starzy scenarzy. Niekoniecznie wiekiem ofcozi, ale po prostu z odpowiednim kilkuletnim stażem. To nic dziwnego - aby zdobyć taką pozycję i popularność na scenie potrzeba czasu, czasu i jeszcze raz czasu. Zwykle tacy lewci goście znają doskonale wszystkich, tzn. nie wszystkich scenarzy, ale np. wszystkich dobrych i starych scenarzy. Mają starych kumpli, a o nowych scenarzach nie wypowiadają się zbyt pochlebnie. Scenowe dzieciństwo takich ludzi było dość dawno, więc nic dziwnego, że już nie pamiętają, jak sami robili w majty na widok nazwy Phenomena czy Sanity, więc się zdrowo zlewają z ludźmi biedniejszych na widok nazwy ich własnej załogi.

[Od Smugglera: tu polemizowałbym o tyle, że sam staż jeszcze o niczym nie świadczy. Można być 15 lat na scenie i nadal być cienkim muzykiem - i jaka to elita? Na amigowskiej scenie rozróżniało się w swoim czasie pojęcie

„elita” do której zaliczano tych najlepszych z najlepszych i „persona”, czyli osoba dobrze znana, najczęściej lubiana, z której zdaniem należy się liczyć, ale niekoniecznie będąca jakimś asem w danej specjalności. Inna rzecz, że jak ktoś parę latków wchodzi w swoją kategorię, to zwykle osiąga dość wysoki poziom zaawansowania - i wtedy zasadniczo można uznać, że długi staż = elita. Ale to tak na marginesie. Sorry Akira].

Oczywiście są i tu jakieś wyjątki, np. co powiedzieć o młodych wiekiem i stażem scenarzach, którzy joiną się w elitarniej zachodniej grupie lub polskiej sekcji takowej grupy? Cóż, nie ma co ukrywać, że z dnia na dzień przechodzą kilka szczebli i osiągną w oczach kumpli ten status. Z drugiej strony (jak już powiedziałem) elitarne grupy, które przyjmują takich ludzi, szybko przestają być elitarne, więc...

O właśnie, dotarliśmy do elitarnych grup. To to samo, co ze scenarzami. Po pierwsze to grupy, o których się tak mówi. Grupy, które są sławne, grupy w których są stawni i najlepsi ludzie, które produkują najlepsze dema. Demo jest podstawowym produktem sceny, pokazuje umiejętności danego zespołu i warto ocenić grupy opierając właśnie na ich demach - a nie na jakiejś @&##@ typu interka, packi, moduly czy ładne logosy w listach. Ja osobiście za elitarną grupę uważam załogę będącą w stanie dostać się na TOP 15 czy nawet [a niech mają] TOP 20 grup. Oczywiście chodzi mi o porządne scenowe world-charty, a nie jakieś tam lokalne notowania.

I na tym chyba zakończę mój wredny artykuł, podejrzam że sporo ludzi zgrzytało zębami i tylko marzyło o polemice albo daniu mi w szczytę. To pierwsze będzie prościej - wystarczy edytor i palce. A na to drugie musicie poczekać do najbliższego party :) Pa.

Jakie chartsy?

Adam „Akira” Antoniuk

Jak wszyscy dobrze wiedzą, nie ma sceny bez chartsów (co to takiego, powinniście już wiedzieć z poprzednich numerów ODA)... i odwrotnie oczywiście. Każda scena potrzebuje więc dobrych chartów i dobrego chartsmaga. Jasne, każdy edytor może powiedzieć, że jego mag ma przecież chartsy, ale to nie to. Standardowe magazyny wychodzą raz, dwa czy trzy razy do roku i nic dziwnego, że chartsy w nich nie odzwierciedlają aktualnego stanu sceny i najwyżej można je sobie wsadzić (sorry za określenie) i to bynajmniej nie do kieszeni... Do tego potrzebne są specjalizowane magazyny, zajmujące się tylko zbieraniem votek, advertów czy messagów. Najpierw więc popiszę troszkę, jak ja osobiście bym widział takiego maga, a potem zajmę się chartami i pozycjami na nich.

Aby magazyn zasłużył na szczytne miano worldchartów, musi być robiony często [czyli nie 2 razy na rok...] i ze sporym rozmachem. Wg mnie optymalnym cyklem są dwa miesiące czasu między kolejnymi numerami. W jeden miesiąc można się nie wyrobić z zebraniem materiałów, ale znów parę miesięcy to zbyt długi kawał czasu. Dlatego optymalnie to chyba powinny być 2 miesiące i myślę, że jest to do zrobienia.

Następna sprawa to głosy od ludzi. Wiadomo, że worldchartów nie podlicza się z 50 czy 60 głosów, trzeba ich zebrać te setkę [minimalnie], a i to nie jest za dużo... Aby zebrać szybko tyle głosów, magazyn taki musi mieć świetnie rozwiniętą siatkę współpracowników.

Można się tu posłużyć sprawdzonymi amigowymi wzorami - np. amigowy SHOWTIME ma zbieraczy w praktycznie każdym kraju w Europie, w którym istnieje scena. Tacy goście razem z nowym numerem rozsyłają papier wotki, potem dostają je wypełnione i ślą do HQ.

Nasz pecetowy SPLASH także ma zbieraczy po różnych krajach i to świetnie, tylko za mało ich jest, szczególnie jak się to porówna do SHOWTIME.

Zatem, żeby magazyn ubiegający się o miano worldchartów był wiarygodny, MUSI mieć takich zbieraczy na każdej krajowej scenie. To jest ważne, bo jeśli na 100 głosujących 70% będą stanowić ludzie z jednego kraju - zaważy to na chartach w sposób bardzo widoczny i reszta takich chartów po prostu nie uznaje za obiektywne. Tak to już jest, że gdy przytaczająca większość voterów jest z jednego kraju, to i chartsy wyglądają jak jakieś lokalne charts (fińskie, szwedzkie, francuskie, polskie czy itd...) a nie światowe. Tak się jakoś składa, że bardzo wielu ludzi głosuje po prostu na swoich kumpli. Nie oceniam tego zjawiska - po prostu stwierdzam fakt. Jeśli więc chartsy mają być w miarę wiarygodne, liczba głosów z różnych scen polskiej, belgijskiej, norweskiej, francuskiej czy jakiegokolwiek musi być w miarę proporcjonalna. Nie mówię, że taka sama, ale w miarę wyrównana.

Same tylko chartsy to oczywiście za mało. Czym więc jeszcze powinien się zajmować taki magazyn? Po pierwsze i ogólnie wiadome, adverty czyli scenowe ogłoszenia. Swapperów, scenowych bbs'ów, ludzi szukających grup czy grup szukających ludzi. Po drugie: message czyli wiadomości od Ziutka do Zenka...). Wprawdzie każdy magazyn ma sekcje z messagami, ale leżą one niejednokrotnie miesiącami zanim się znajda „w druku”. Tak więc i do messagesów charts-magi są najlepsze. Mamy już więc chartsy, adverty, message. To według mnie jeszcze nie wszystko. Dobry chartsmag powinien także drukować zaproszenia na zbliżające się party i wyniki z poprzednich parties, a także recenzje ukazujących się, między jednym numerem a drugim produktów. Np. jeśli magazyn taki wychodzi co 2 albo 3 miesiące, to powinien mieć Dział, w którym byłyby wypisane i skomentowane paroma słowami wszystkie albo przynajmniej co lepsze produkty, które się ukazały na scenie od ostatniego numeru. Przykład starego The Charts pokazuje, że to jest do

zrobienia bez zbytecznego bólu, tylko trzeba chcieć. Jasne - i normalne magi mają często sekcje z reviewami, tylko że cykl wydawniczy standardowych magazynów powoduje, że recenzja wychodzi 10 miesięcy po samym produkcie, a wtedy to jest już niestety za późno, drogie myszki moje...). Liczy się aktualność. A dla aktualności nie ma to jak szybko wychodzące chartsmagi. Można też wybierać najlepszy moduł i grafikę wydaną w przeciągu ostatnich paru miesięcy itd... Żeby już było doskonale, można troszkę przybajerzyć. Galeria, zdjęcia z parties, konkursy, krzyżówki czy cokolwiek co sprawi, że każdy, kto to zobaczy powie: „o000000oooo000...”. O tym, że taki chartsmag powinien także nie pójść na ilość, ale dbać o jakość, to już nawet nie wspomnę.

Dobrze, to teraz o pozycjach chartów. Ten akapit kieruje zresztą do wszystkich magazynów i ich redaktorów a nie tylko tych chcących wydawać ew. worldchartsy lub to już robiących...

Wszyscy się na PC przyzwyczailiśmy, że chartsy to best demo, intro, koder, muzyk, grafik, magazyn i musiodisk. Czasem do tego dochodzi jeszcze best party i czasem best fool. A to niestety jest za MAŁO. Pecetowe chartsy nie są pełne, a większości magów nie stać na dopisanie do votek brakujących pozycji. Do chartsów należy także przecież pozycja best swapper - niezależnie co kto sobie o tym sądzi, nie da się ukryć, że na Pc także są osoby, które swappują i jest cały kawał sceny opartej na swappingu. Ja bym do tego dodał, że to te osoby piszą większość artykułów (przynajmniej w BN), dostarczają wotki adverty i message. Nie widzę więc powodu, by tej pozycji nie było.

Następna sprawa - chartsy nie zawsze tylko opisują aktualną sytuację, ale mogą także „podkreślić koniunkturę”. No bo po co być jakimś tam swapperem czy robić jakiś tam slideshow, jak nawet na to chartów nikt na PC nie prowadzi??? Dlatego właśnie uważam, że magazyny na PC powinny mieć takie same pozycje, jak ich amigowskie odpowiedniki. Czyli obok takich pozycji jak best diskmag czy best musicians etc... powinny się też znaleźć best

games, musiodisks, slideshows, ansi artist, scene boards, article writers, best mags editors etc... Ktoś może powiedzieć, że slideshowów na Pc jest za mało, by robić chartsy. Jest w tym sporo racji, tylko że jak wspominałem, uważam, że chartsy mogą podkreślić koniunkturę i zachęcić ludzi/grupy do zrobienia i wydawania tych przykładowych slideshowów. Zupełnie to samo z magazynami i best wrieterami.

Każdy scenowy edytor zwykle narzeka, że ludzie są leniwi i nie chcą się pisać artykułów. A jak na scenie mają być prawdziwi „zawodowi” artykularze, skoro w odróżnieniu od Amigi - na PC nawet zwykle nie ma dla nich pozycji na listach najlepszych? Jeśli znajdują się chartsy dla pecetowych artykularzy to i sami artykularze się ujawnia, zapewniam.

Kto nie jest zainteresowany w kodowaniu czy rysowaniu, może zostać tym przykładowym artykularzem. Na scenie amigowej jest wielu zawodowych artykularzy i nikt się ich nie czepia, że nic innego nie robią. Tam writer jest taką samą specjalizacją jak np. grafik. Tacy ludzie jak Lifter czy Lenin są w Polsce legendami [tłuk - Lifter] - a oni są przecież „tylko” article wrieterami!

Chcę przez to zauważyć, że listy najlepszych nie tylko opisują zastaną rzeczywistość - one także mogą ją kreować. A przynajmniej odegrać w kreowaniu takiej rzeczywistości ważną rolę. Na koniec apeluję do wszystkich scenowców - głosujcie na chartsy, odsyłajcie i saredajcie wotki! To w końcu jest dla naszego (więc i Waszego) dobra...

Słownik dla początkujących

Chartsy - scenowa „lista przebojów” tak produktów, jak i ludzi (i wszystkiego innego też)

Chartsmag - magazyn specjalizujący się w publikacji chartsów

Slideshow - demo skoncentrowane na prezentacji dzieł danego grafika (lub grafików).

Spreadować - rozsyłać wotki - karty do głosowania na chartsy

6. Muzyka w RPG

W niniejszym numerze Yasiu, korzystając z odpowiedniej atmosfery (nie chodzi o pogodę :-), popełnił artykuł dotyczący tejże w sesjach RPG. Korzystając z okazji zawężę temat do jednego, ale za to najważniejszego jej elementu, a mianowicie muzyki.

Każdy, nawet początkujący MG wie, że sesja wiele zyskuje, jeśli użyjemy odpowiedniego tła muzycznego. Kłopot w tym, że rzeczona tła nie zawsze jest odpowiednie. Mianowicie muzyka musi być dobierana nie tylko wg podstawowych w tym wypadku kryteriów. Przez kryterium podstawowe rozumiem to, że po jej usłyszeniu żaden z graczy nie wstanie od stołu i nie podziękuję za sesję, co zrobiłbym np. ja, gdybym miał zagrać przykładowo w *The Call of Cthulhu* w rytmie disco polo :-), czy Ludowego Zespołu Pieśni i Tańca :-). Ale nie chodzi mi o dyskryminację dowolnego rodzaju muzyki. Po prostu weźmy pod uwagę, że gracze mają niezbywalne prawo nie cierpieć jakiegos jej gatunku (lub tylko konkretnego zespołu) i choćby wg całej reszty utwory były jak najbardziej nastrojowe, to niestety gracz czujący do nich antypatię nie będzie mógł się skupić na dobrej grze, a w związku z powyższym wszyscy będziemy się bawić jakby trochę gorzej.

No dobrze, kolejnym kryterium będzie dopasowanie muzyki do systemu, w którym toczy się gra. Zaczniemy od (szeroko rozumianej) fantasy. No cóż - pojęcie szerokie, a więc pomieści wiele gatunków odpowiedniej muzyki. I tutaj trzeba z kolei zwrócić uwagę na kolejne kryterium - nastrój samej sesji. Jak wiadomo, zupełnie inna muzyka pasować będzie do złożonej, wielowątkowej przygody wymagającej myślenia, a zupełnie inna do killerskiej sesji, której celem będzie nabicie jak najwięcej PD (tak na

marginesie absolutnie odradzam takie przygody, chyba że jest to integralna - i konieczna - część szerszej kampanii). Kolejny przykład: drastyczne różnice pojawiają się między muzyką „udającą” tło wielkiego miasta, a taką, która towarzyszy nam w kopalniach krasnoludów. To tylko na początek. Mistrz gry oprócz powyższych zastrzeżeń musi jeszcze zwrócić uwagę na głośność rzeczonej muzyki (która jeśli ma to być „prawdziwy” nastrój, również musi być regulowana), a nawet takie rzeczy, jak ustawienie magnetofonu. Stojąca na środku stołu do gry najnowsza „hiper wieża” Sony z pewnością nie pomoże graczom w skupieniu, chyba, że skupią się na niej, zamiast na grze. Dlatego najlepiej jest - po pierwsze - nakryć czymś sprzęt (najlepiej, żeby MG nie odkrywał go nawet do zmiany płyty czy kasety a obsługiwał wyłącznie pilotem, ale zdaje sobie sprawę, że taki sprzęt kosztuje), a po drugie rozstawić kolumny jak najdalej od niego (najlepiej w okrytych mrokiem - bo oczywiście gramy przy świecach lub małej lampce - rogach pokoju).

A teraz kilka moich prywatnych propozycji. Oczywiście na pierwszym miejscu (niezależnie od wszystkich wymienionych powyżej kryteriów) sławiam australijski zespół *Dead Can Dance*. Jest to muzyka bardzo wygodna zarówno dla wielu systemów, jak i klimatów przygód, gdyż występują w niej wyraźne różnicowania klimatów w zależności od płyty, a tych jest bodajże osiem, więc mamy w czym wybierać. Ogółem jednak jest to muzyka ponura, mroczna i przynębiająca (na co wskazuje choćby tytuł najlepszego albumu: „*Within the realm of the dying sun*” czyli „W królestwie umierającego słońca”). Taka muzyka będzie idealnie pasowała do światów dekadentkich, takich, jak *Warhammer* czy przesyconych grozą, jak *Zew Cthulhu*, czy *Vampire*. Z kolei np. płyta „*Aion*”, to między innymi aranżacje 14-wiecznych taniec włoskich (np. „*Saratello*”) i ogólnie klimaty pasujące idealnie do przygód dziejących się w wielkim mieście np. w dzień dorocznego jarmarku. Co do wielkiego miasta - zwróćmy uwagę, że tutaj aż prosi się o muzykę klasyczną (ale nie tylko poważną - barokowe aranżacje gitarowe trudno jest dostać w normalnym sklepie

muzycznym, ale jeśli się uda, to są niekiedy lepsze od najlepszych utworów Bacha czy Wagnera, to samo dotyczy oryginalnego, klasycznego flamenco). Z tym, że muzyka poważna w wykonaniu znanych mistrzów, raczej nie powinna w tym wypadku służyć za tło drużynie lotrzyków i oberwanców. Pomyślny natomiast, jak odjazdowy byłby bankiat u jakiegos lorda (Yabola;-) ilustrowany walcami Straussa. Choć nie zawsze muzyka poważna pasować będzie wyłącznie do drużyny szlachciców, ewentualnie w trakcie kontaktów ze szlachciami. Np. wspomniany wcześniej Wagner, to idealna muzyka krasnoludów (przynajmniej mnie się tak kojarzy).

I tutaj drastycznie zmienimy kierunek. Otóż znam osoby, które z kolei za muzykę krasnoludów uważają dokonania księcia Grishnaka Burzuma (naprawdę facet nazywa się zupełnie inaczej, a to jest „pseudonim artystyczny”. Tak na marginesie, kto pamięta, że to postać z literatury). Dla niezorientowanych - Burzum to death black metal, na dodatek z tekstami w języku wymyślonym przez samego twórcę, którego pseudo wskazuje właśnie na szeroki związek z fantasy. Death metal, szczególnie popularna ostatnio odmiana: „gothic” i popularny dawniej „doom metal” również nadają się do ilustrowania przygód w światach fantasy. Choćby taki *Paradise Lost* (nota bene najlepsza jest płyta pt. właśnie „*Gothic*”) czy *Cathedral*. Dla ostrzejszej akcji doskonałym tłem będzie np. *Entombed*, którego album „*Left hand path*” jest jednym z moich ulubionych, mimo iż metalu słucham sporadycznie i bardzo wybiórczo.

No dobrze, ale wymienilem tu niewiele grup - skąd w takim razie brać pomysły? Otóż rozwiązanie nasuwa się samo - przede wszystkim z kina i telewizji. Przypomnijmy sobie np. *Brave Heart* czy choćby starego *Robin Hooda*. Ścieżka dźwiękowa z pierwszego doskonale nadaje się do fantasy, o czym nie muszę chyba nikogo przekonywać, a zespołu *Clanad*, który z kolei odpowiada za „ilustrację dźwiękową” *Robin Hooda*, też chyba nie trzeba rekomendować. A więc muzyka filmowa (również np. z *Conana Barbarzyńcy*). Do tego

muzyka etniczna, oczywiście ze zwróceniem uwagi na odpowiednią grupę etniczną. Wiadomo, że w świecie, przypominającym gotycką Europę muzyka arabska nie będzie pasować za bardzo, ale np. wyobraźmy sobie spotkanie drużyny z plemieniem koczowników - noc w obozowisku przed bitwą, szamani odprawiają rytuały, przy ogniskach pięką się całe zwierzęta... Do tego klimatu jakże idealnie pasuje np. muzyka indyjska, karaibska czy afrykańska (co do pierwszej, to polecam składankę „*Indian Legends*” zaaranżowaną tak, żeby mogli jej słuchać również miłośnicy „normalnej” muzyki - oryginalna jest tam tylko wokaliza). Oczywiście należy wspomnieć o muzyce europejskiej - Szkocja, Hiszpania itd. Właśnie z muzyki etnicznej pełnymi garściami czerpie *Dead Can Dance*, dzięki czemu tak idealnie pasuje do wielu różnych klimatów gry.

A teraz największe zaskoczenie. Do walki, a także w szczególnym przypadku *Warhammera* - w sytuacji, gdy stykamy się z Chaosem, idealnie pasuje industrial. Oczywiście nie wszystko i nie każdy utwór, gdyż taka sytuacja wystąpi dopiero w cyberpunku, ale niemięniej nadaje się doskonale. Moim zdaniem godne polecenia jest polskie *Hedone* i niektóre utwory LD, ale także wiele innych zespołów. Z kolei eity - do tych najlepiej pasuje właśnie muzyka etniczna (głównie indyjska) oraz (i tu ciekawostka) ambient, z tym, że opatrzone podobnymi zastrzeżeniami, co w przypadku industrialu. Lecz wróćmy do pomysłów. Po filmach, kolejnym źródłem inspiracji są gry. Muzyka z *Warcraft 2*, *Conqueror ad.1086*, *Settlers 2* czy *Warhammer: SoTHR*, to tylko kilka przykładów doskonałej ilustracji muzycznej naszych przygód. Na koniec wypada jeszcze wspomnieć o muzyce tzw. „wielkich przedwiecznych”, którzy w dalszym ciągu nie grają w nic, poza klasycznym D&D (ewentualnie AD&D). Otóż oni preferują (co mnie osobliście dziwi, ale...) klasyczny heavy metal: *Manowar*, *Running Wild* czy *Bathory*. I to by było tyle na dzisiaj. W przyszłym odcinku skoncentrujemy się na systemach współczesnych, cyberpunku, i tych określanym enigmatycznym mianem „inne”.

LORD YABOL

NASTRÓJ PODCZAS SESJI

Chyba nikomu nie trzeba tłumaczyć, że RPG zawdzięcza swój wielki sukces temu, że pozwala się oderwać od nieciekawych spraw naszego świata i pograć w przygodzie gdzieś, gdzie możemy robić rzeczy, których w prawdziwym świecie nigdy byśmy nie zrobili czy to z powodu ich niewykonalności, czy też z dużo prostszego powodu - wstydu przed reakcją ludzi. Należy jednak zwrócić uwagę na kilka rzeczy podczas grania - po pierwsze na realizm, o którym nie będę dzisiaj za dużo pisał, a po drugie na nastrój, jaki panuje podczas sesji lub jaki próbuje wywołać mistrz gry. Wbrew temu, co niektórym się wydaje, jest to bardzo ważne, bo przecież odpowiednia atmosfera jest jednym ze składników udanej sesji.

Ale może najpierw wyjaśnię, co rozumiem pod pojęciem atmosfera i podam kilka przykładów, tych złych i tych dobrych. Pierwszym niech będzie sesja, którą rozgrywałem kiedyś z kilkoma znajomymi. Była noc, czterech znających się od dawna graczy i całkiem dobry MG. Na początku sesji ustaliliśmy, że przerywamy grę, jeśli ktoś zacznie gadać za dużo rzeczy nie związanych z samą fabułą naszej rozgrywki. Może się to wydawać rygorystyczne i takie faktycznie jest. Ale patrząc na to z perspektywy czasu, uznaję, że decyzja była słuszna. Następnym posunięciem było włączenie magnetofonu - w kieszeni znalazła się muzyka z serialu „Twin Peaks”, który niejednego zauroczył swoją innością. Taka też zresztą była nasza sesja. Z grubsza mówiąc w scenariuszu naszym zadaniem było odnalezienie wielokrotnego, okrutnego mordercy dzieci. Powoli krok po kroku zbliżaliśmy się do niego, ale on wydawał się znać wszystkie nasze posunięcia, co dość mocno utrudniało śledztwo. W końcu jednak złapaliśmy faceta - prawdopodobnie sam na to pozwolił. Końcowa scena rozgrywała się w pomieszczeniu ukrytym w labiryncie krzywych zwierciadeł. Tam jeden z nas dowiedział się, że mordercą był ktoś bardzo mu bliski. Brat, o którym nigdy nic nie wiedział. Mieli dwa ciała, ale ich umysł

był w jakiś sposób połączony. Ich ponad dziesięciminutowa rozmowa odbyła się w całkowitej ciszy (ze strony reszty graczy). Dopiero wtedy wykonaliśmy pierwszy rzut kośćmi na sesji. Nie chcieliśmy dopuścić, żeby nasz kolega zrobił coś głupiego i nie chcieliśmy, żeby został ranny. W pewnym momencie jedynym rozwiązaniem był celny strzał, który rozwiązał problem. W tym momencie na twarzy kolegi widziałem autentyczną ulgę. Atmosfera skutecznie podsycana przez Mistrza Gry przez ponad pięć godzin opadła. Zakończyliśmy sesję i zaczęliśmy dyskusję o niej. O swoich przemyśleniach, wnioskach itp. Okazało się, że każdy z nas odczuwał całkiem co innego i autentycznie wczuł się w swoją postać. Jakiś czas potem uznaliśmy, że była to najbardziej „atmosferyczna” sesja w naszej karierze RPG.

Długo też zastanawialiśmy się, co się do tego przyczyniło i doszliśmy do następujących wniosków. Po pierwsze scenariusz był ułożony w taki sposób, że nie mieliśmy kiedy się nudzić i sami drążyliśmy sprawę. Ale sam Mistrz Gry nigdy nie stworzył odpowiedniej atmosfery, bez wydatnej pomocy graczy. A oni ze swojej strony mogą zrobić bardzo dużo a te podstawowe usługi to: nie wypowiadanie tekstów poza grą, wczucie się w postać i scenariusz i pomoc a nie

przeszkadzanie MG (przecież on też się ma bawić). Oczywiście tak powinni się zachowywać zawsze, a nie tylko wtedy, gdy wszyscy mają ochotę na „atmosferyczną sesję”. Ale wspominam o tym, bo jak powiedziałem, jest to ważny element wywoływania atmosfery. Do tego, przydałaby się noc - jeden powód to to, że w nocy zazwyczaj nikt z rodziny nie przeszkadza, a drugi to cisza z zewnątrz (chyba, że ktoś mieszka w ruchliwym miejscu). Ta cisza pozwala graczom łatwiej wyobrazić sobie odgłosy, jakie mają miejsce w grze. A jeśli dołączyć do tego odpowiednią muzykę puszczoną zazwyczaj cicho z magnetofonu, można znowu polepszyć atmosferę o kilka punktów. Oczywiście bardzo ważne jest też odpowiednie dobranie muzyki. Przecież do wywołania dobrej atmosfery w Wampirze bardziej pomoże wspomniany wcześniej „Twin Peaks” (tudzież Dead Can Dance, This mortal Coil czy też określona muzyka poważna - Wagner, Bethoven, natomiast nastrojowemu Shadowrunowi (tak, można prowadzić nastrojowego Shadowruna) bardziej pomoże „Biohazard” czy „Body Count” (polecam „Born Dead na smutne końce” (ja akurat preferowałbym Industrial - Nine Inch Nails, LD, Hedone itp, ewentualnie Acid House, ale tylko niektóre płyty - L.Y.). Poza tym można jeszcze poeksperymentować z

rekwizytami przygotowanymi wcześniej i kilkoma innymi drobiazgami [np. zminimalizować rzucanie kośćmi (za dużo ich rzucono)]. Wtedy przy odrobinie szczęścia będziemy mieli na grze dobrą atmosferę.

Oczywiście można też wszystko zepsuć a tego lepiej starać się unikać. Tak więc Mistrzowie Gry powinni się przestrzegać schematyczności, nudy i braku języka w gębie (oczywiście z umiarem). W znacznej mierze to one powodują niezbyt ciekawe sesje, a nieciekawą sesją rzadko jest klimatyczna. Także MG musi na to uważać i pamiętać, że gracze nie są jego wrogami. I im też przydałoby się to powiedzieć. Nie ma chyba nic gorszego niż gracz, który myśli, że MG jest jego wrogiem. Takiemu człowiekowi nie wytłumaczy się, że zabicie czy okaleczenie jego postaci było potrzebą scenariusza, a nie chęcią zniszczenia go. A jeśli do tego poprze go ten typ gracza, który uwielbia się o wszystko wykićcać, sprawa jest chyba przegrana. Raz mi się zdarzył taki skład i całkiem mnie rozwalił, jako prowadzącego (na szczęście od razu przestawiłem się na styl prowadzenia, jaki uprawiam na konwentach, i od razu zaczęliśmy bawić się lepiej). Wtedy lepiej zrezygnować z atmosfery i spróbować ją wywołać kiedy indziej. Krótko mówiąc od strony graczy wymagane jest, żeby byli fair wobec MG i sami podtrzymywali wywołaną przez niego atmosferę.

I to tyle... mam nadzieję, że ktoś z tego skorzysta i jeśli ktoś ma uwagi na ten temat, to zapraszam do korespondencji (dopisać do Yasia na kopercie). A na koniec jeszcze powiem, że te wszystkie uwagi mogą być śmiało wykorzystywane nie tylko przez i w stosunku do doświadczonych graczy, ale i też do nowicjuszy.

YASIU

Zew Cthulhu

QUAKE - PRZEZ WIELU UZNAWANA ZA NAJLEPSZĄ Z FPP, DLA NIEKTÓRYCH (MAJĄCYCH DOSTĘP DO SIECI I DEATHMATCHÓW) JEST GRĄ ŻYCIA. TYM ZAŚ, KTÓRZY SPĘDZILI NAD NIĄ WIELE CZASU, NIEOBCE SĄ Z PEWNOŚCIĄ DZIWNIE BRZMIĄCE SŁOWA „CTHON” CZY „SHUB-NIGGURATH”. MAŁO KTO JEDNAK WIE, ŻE ZOSTAŁY ZADOPTOWANE PRZEZ ŚWIAT WSTRZĄSU WPROST Z JEDNEGO Z NAJLEPSZYCH SYSTEMÓW FABULARNYCH - „ZEWU CTHULHU”.

Zacznijmy jednak od samusieńkiego początku. Na początku był Stwórca... Dokładniej: pisarz żyjący w małym amerykańskim miasteczku Providence. Nazywał się on Howard Phillips Lovecraft. Podczas swego krótkiego (1890-1937) życia napisał wiele utrzymanych w klimacie grozy opowiadań (do najbardziej znanych należą: Zew Cthulhu, W poszukiwaniu nieznanego Kadath, W górach Szaleństwa - ukazały się one niedawno nakładem wydawnictwa „S.R.”) oraz wierszy (m.in. tomik Fungi from Yuggoth). Ich akcja osadzona jest w świecie niezwykle podobnym do naszego (może i naszym, któż wie?), z jedną jednak „niewielką” różnicą. Otóż, według Mistrza Lovecrafta, ów świat zamieszkały jest, prócz ludzi, przez potężne i niewypowiedziane groźne i obce istoty...

Tymczasem od śmierci Lovecrafta minęło kilka dziesięcioleci. Wreszcie, na początku lat osiemdziesiątych, człowiek nazwiskiem Sandy Petersen, pracownik firmy Chaosium (znanej m.in. z gry „King Arthur Pendragon” i „Runequest”) zaczął pisać system o nazwie Zew Cthulhu. Sam autor uważa, że kierowało nim uwielbienie dzieł Mistrza. Być może ten właśnie entuzjazm sprawił, że ów moduł w krótkim czasie zyskał popularność na całym świecie, zdobył wiele nagród oraz doczekał się kilku wznowień i wielu, wielu dodatków. Nie tak dawno temu jedna z nowszych wersji (dokładnie 5.1) została przetłumaczona przez wydawnictwo Mag na język polski i tym samym przed wieloma miłośnikami grozy otworzyły się wrota raj? - a może raczej piekieł?

Jak została wydana? No cóż, ogólnie bardzo przyzwoicie. Twarda oprawa, przejrzysty układ podręcznika (składającego się z czterech części) oraz poprawne tłumaczenie (choć zdarzają się pewne nieścisłości, vide Hounds of Tindalos). Zastrzeżenia budzą jednak literówki

(i to nawet na stronie tytułowej: wersja 5.1.1, wydawnictwo „Chaosim” ;)). Cena podręcznika wynosi 59.00 zł, co nie jest kwotą zbytnio wygórowaną. Tyle na temat opracowania.

Zajmijmy się teraz tym, co tygrysy lubią (i potrzebują) najbardziej, czyli budową świata. Trzeba przyznać, iż wiele z nich już widziałem, niejedną odwiedziłem (podczas przygód), lecz tak dokładnego i klimatycznego „kawałka” próżno szukać gdzie indziej. Dla „niewtajemniczonych” kilka najistotniejszych informacji: około 2 miliarda do miliarda lat temu Starsze Istoty przybywają na Ziemię, osiedlając się na niej. Data owa staje się cezurą w dziejach naszej planety - odtąd bowiem pojawiają się coraz to nowe Gwiezdne Rasy, starając się ją sobie podporządkować. Z biegiem czasu wiele z nich zostaje zapomnianych, inne opuszczają Błękitną Planetę... Tak dzieje się do roku 9000, kiedy zanika wszelka działalność Wielkich Przedwiecznych i rozpoczyna się okres dominacji Człowieka. Nie oznacza to jednak wcale, że Oni zapomnieli o swych planach... W wiele stuleci później niektórzy spośród badaczy tajemniczych przypadków odkryją ze zdumieniem, że są one skutkiem działalności sług Wielkich Przedwiecznych. Niestety, nie mają szans, by przeciwdziałać... Najczęściej bowiem kończą w zakładach dla obłąkanych.

Gra może toczyć się w epoce Anglii Wiktoriańskiej (1890), w okresie Prohibicji po Pierwszej Wojnie Światowej (1920) lub też w czasach najnowszych (1990). Wszystkie one zostały potraktowane w książce bardzo poważnie, co ułatwia przygotowanie się grających. Jak to zwykle w książkowym RPG bywa, osoby dzielą między siebie rolę: jedna jest mistrzem gry (tutaj zwanym Strażnikiem Tajemnic), pozostali graczami (Badaczami). Ich role znaczą już z innego artykułu, nie ma więc sensu dublowania informacji...

Przyjrzyjmy się teraz zasadom systemu. We wszystkich znanych mi systemach Chaosium są one niezwykle proste, wystarczy zatem tylko krótki ich opis. Szkielec bohatera tworzony jest przez tzw. cechy główne (siła, kondycja, zręczność, inteligencja, moc, wygląd, budowa ciała, wykształcenie, poczytalność - psychika), cechy „dodatkowe” - zależne od powyższych oraz umiejętności (np. antropologia, biologia, chemia, strzelanie z karabinu itp.). Bohater ma także określoną profesję i nie jest to, broń Boże, żaden wojownik czy drwal. Zawody (nazwa „podręcznikowa”) są żywcem wyjęte z rzeczywistości. W drużynach (grupa badaczy powiązana ze sobą wspólnym celem - najczęściej pieniędzmi) spotkać zatem można policjantów, okultystów, aktorów, dziennikarzy i tym podobnych „narwańców”. Samo życie... Główną jednak (i dla co poniektórych - zaskakującą) cechą różniącą tę akurat grę od innych systemów jest kwestia punktów doświadczenia i poziomów. Tu nie ma ani jednego, ani drugiego. Nie oznacza to jednak, że zrezygnowano w ogóle z ewoluowania cech postaci. PD-ki zastąpione zostały „krzyżykami”, czyli szansą na rozwinięcie danej umiejętności, a przydzielanymi głównie za racjonalne jej wykorzystanie. Zarówno testy umiejętności, jak i (bardzo rzadko) cech przeprowadzane są za pomocą k100 (tzw. rzut „procentowy” - według mnie najbardziej realistyczny). Ogólnie jednak zasady nie są w Zewie Cthulhu najważniejsze, świadczy o tym dobitnie fakt, że zajmują one w całej książce jedynie 48 (słownie: czterdzieści osiem (!)) stron, w tym wiele całych stron poświęconych jest używaniu magii w grze, strzelaniu czy też przypadkom obłądki i fobii.

Rzecz, która ma swój ogromny wkład w grę, a nie opisaną w podręczniku (po prostu nie da się jej opisać), jest ładunek emocjonalny zawarty w ZC. Ładunek, jak to w fizyce bywa, może być zarówno dodatni, jak i ujemny. I tak też jest tym razem: niektórym może się podobać groza na najwyższym poziomie i niedomówienia w przygodach - w tym wypadku to ich system, innym zaś taki układ nie musi jednak wcale odpowiadać. I tak być musi...

Teraz to, co najgorsze - czyli wady. Przyznaję, że po tak reklamowanym systemie spodziewałem się więcej, w kwestii walki psychicznej,

demonów i innych stworów „jaźni” (choćby inkubów, harpii, gorgon). Ale cóż „jak się nie ma, co się lubi, to się lubi, co się ma”. Kolejnym, według mnie, „przegięciem” to krytykowany już zresztą wielokrotnie bestiariusz. Ja wprawdzie rozumiem, że te Istoty są uosobieniem siły, ale - panowie autorzy - bez przesady. Po co wprowadzać do gry takiego Quachil Uttausa (przy każdym trafieniu zabija ofiarę, odporny na wszystkie bronie fizyczne i magiczne), skoro i tak wiadome jest, że do konfrontacji nigdy nie dojdzie. To jednak tylko niewielkie niedociągnięcia.

Krótko podsumowując: bardzo dobry, rzetelnie wykonany system za odpowiednią cenę. Gorąco polecam każdemu, który bardziej ceni wysublimowane przygody od tzw. „kill factorów” i przynajmniej bez bicia, że „Call of Cthulhu” jest moim ulubionym systemem (kolejne lokaty zajmują „Star Wars” i „Warhammer”).

MACIEJ SMOLIŃSKI

PS. System zawiera także tzw. „najciekawsze wydarzenia” z okresu 1890-1992. To akurat przeczytać powinienem każdy!

PS2. Na język polski przetłumaczono już kilka dodatków (m.in. Przerazające Podróże, Xięga Bestyj, Księga łoda, Księga Strażnika)... Inne mają ukazać się niebawem.

PS3. (od Yasia) Jeśli chodzi o potwory, to osobiście przynajmniej całą rację autorom systemu. Bo cóż za sens ma potyczka z takim Quachil Uttausa, skoro jest on istotą o nieco potężniejszą od prawie każdego człowieka. W swojej „karierze” spotkałem się z opiniami, że walka z tymi najpotężniejszymi potworami, to jedna z najgorszych rzeczy, jakie może zrobić MG w scenariuszu. One po prostu są po to, żeby tworzyć atmosferę, żeby gracze wiedzieli, że gdzieś tam daleko albo całkiem blisko jest wielkie coś, co może ich zdmuchnąć jak płomień świeczki. Mają się bać! Podobnie jest z czarami, nawet autorzy systemu twierdzą, że nie są one dla graczy, służą budowaniu atmosfery dlatego postać dysponująca nawet jednym czarem jest już potężna (w kategoriach ludzkich, bo dla wielkich przedwiecznych człowiek jest po prostu okruczem). To tyle moich uwag a'propos tego tekstu... Oczywiście każdy może mieć swoje zdanie, więc niczego nie narzucam...

BBS - komputerowa tablica ogłoszeniowa

Internet to obecnie najpopularniejsze i najszybciej rozwijające się medium wymiany informacji na całym świecie. Jednak niewielu czytelników wie, iż istnieje BBS - czyli amatorska (wykorzystywana często w sposób komercyjny) poczta elektroniczna. W Polsce pierwsza „pocztowa skrzynka elektroniczna”, jaką jest BBS, powstała w 1986 roku (założona przez współpracowników ówczesnego czasopisma komputerowego „Komputer”).

ZBIGNIEW ZIELIŃSKI

Co to jest BBS ?

Jest to nic innego jak komputer wyposażony w modem, który odbiera automatycznie telefony (lub dane przesyłane za pomocą linii telefonicznej). Komputer ów wyposażony jest w oprogramowanie pozwalające użytkownikowi na wysłanie i odebranie poczty elektronicznej oraz danych (plików). Początkowo było to oprogramowanie zgodne z MS-DOS, obecnie jest możliwe „postawienie” BBS (Bulletin Board System) np. w systemie Windows. Osoba prowadząca BBS nazywana jest SysOp-em, jest to skrót od słów: System Operator - administrator systemu. SysOp ustala zasady korzystania z BBS-u oraz nadzoruje pracę systemu i użytkowników. BBS-y skupiają praktycznie wszystkie osoby posiadające modem i chcące komunikować się ze sobą; nawiązywać nowe, interesujące znajomości, wymieniać się wiedzą i oprogramowaniem. Poczta elektroniczna pozwala także, po połączeniu z siecią FidoNet bądź Internetem, na kontakt z całym krajem i światem - co wiąże się z dostępem do niesłychanie dużej ilości informacji. Jednak często BBS oferuje jedynie dostęp do jednego „zamkniętego” systemu - czyli do komputera osoby, która zdecydowała się udostępnić ten serwis innym użytkownikom, bez możliwości wysłania poczty poza ten system. W takim przypadku nie jest możliwe połączenie z innymi odległymi od siebie komputerami - co jest normalną rzeczą w sieci Internet.

Jakie są rodzaje BBS-ów ?

Generalnie można podzielić BBS-y na dwa rodzaje - amatorskie i komercyjne. Najliczniejszą grupą są BBS-y założone przez osoby prywatne - czyli systemy amatorskie. Sympoci takich systemów sami ustalają czas pracy BBS-u (zwykle są to godziny popołudniowe i nocne), nadzorują tzw. „konferencje” poczty elektronicznej, działy plików - w których gromadzone jest różnorakie oprogramowanie shareware, jak i gry on-line. Dostęp do takiego systemu mają praktycznie wszyscy użytkownicy komputerów, bez ograniczeń.

Drugą grupą stanowią BBS-y komercyjne - zakładane przez firmy (np. BBS-y Optimusa udostępniający „upgrade” oprogramowania), które nastawione są na przynoszenie zysku, kontakt z klientem. W systemach takich muszą być udostępniane dodatkowe usługi - uzasadniające pobieranie opłat za dostęp (np. BBS-y spółki Penetrator udostępniające wyniki notowań giełdowych). Często system taki podzielony jest na dwie części - bezpłatną, do której mają dostęp wszyscy użytkownicy i płatną - dla abonentów. Istnieją także „skrzynki pocztowe” specjalizujące się w odpłatnym udostępnianiu informacji, np.

KING (system informacyjny warszawskiej giełdy) czy też PAP. Niektóre BBS-y umożliwiały dostęp do sieci Internet - jednym z nich jest system Maloka - założony przez Stana Tymlińskiego. Niektóre z BBS-ów (amatorskich czy też komercyjnych) są połączone z siecią FidoNet - która umożliwia wysłanie listów pomiędzy systemami oddalonymi od siebie wiele kilometrów (bliżej o sieci FidoNet napiszę w kolejnym artykule).

Co jest potrzebne do pracy z BBS-em ?

Oprócz komputera i modemu - program, to znaczy tzw. program komunikacyjny. Osobiście polecałbym Telix'a gdyż jest to program bardzo popularny i prosty w obsłudze. Po uruchomieniu ww. aplikacji, należy ją przygotować do pracy. W tym celu trzeba wybrać opcję konfiguracji programu (kombinacja klawiszy ALT + O). Parametry transmisji oraz parametry pracy należy ustawić za pomocą następujących opcji:

- * Terminal options - ustawia prędkość modemu, numer portu komunikacyjnego, do którego podłączony jest modem oraz emulację przez terminal grafiki ANSI,
- * w General options należy ustawić buforowanie danych,
- * Modem and dialing, muszą być ustawione opcje Dial prefix na ATDP (jeżeli modem ma wybierać połączenie pulsacyjnie, a ATDT jeżeli tonowo),
- * w opcji Filenames and paths należy ustawić odpowiednie ścieżki dostępu do plików konfiguracyjnych,
- * w Protocol options - włączamy Zmodem - protokół transmisji danych,
- * opcja Write setup to disk zapisuje dane na dysk.

Jeszcze pozostaje ustawienie parametrów pracy łącza komunikacyjnego komputera. Opcję portu komunikacyjnego uzyskujemy, naciskając kombinację klawiszy ALT + P, po czym wyświetliła się menu, w którym ustalamy parametry pracy modemu na: Current: 115200, N, 8, 1, COM4 - co oznacza, że:

- * modem będzie pracował z maksymalną prędkością 115200 bitów,
- * została wyłączona kontrola parzystości,
- * ilość bitów danych na przesyłany bajt wynosi 8,
- * ilość bitów stopu wynosi 1,
- * modem korzysta z łącza komunikacyjnego 4 (COM4).

Na sam koniec należy, korzystając z opcji działania (połączenia), wykreślić numer za pomocą modemu do najbliższego BBS-u (kombinacja klawiszy ALT + D). Bardzo ważnym jest, aby łączyć się raczej z lokalnymi BBS-ami (istniejącymi w obrębie miasta, bądź województwa - wziąwszy pod uwagę późniejsze rachunki telefoniczne za ewentualne dzwonienie do BBS-u znajdującego się np. w innym mieście...).

Jak założyć własną skrzynkę pocztową ?

Być może niektórzy z czytelników po przeczytaniu wcześniejszych akapitów zapragnęli uruchomić własny „lokalny” BBS. Jest to oczywiście możliwe - wiąże się jedynie ze „ściągnięciem” odpowiedniego oprogramowania, a następnie konfiguracji tegoż. Najważniejszym programem jest sam system, który będzie pracował jako BBS - tu polecam programy RemoteAccess 2.02, bądź ProBoard. Oba programy są dostępne w sieci Internet i lepszych BBS-ach i są to wersje shareware. Oprócz Remote Accessa bądź Proboarda potrzebne będą jeszcze następujące programy:

* A3E firmy Pulstar Productions - do edycji grafiki ANSI.
Jest to jeden z najlepszych programów graficznych do tworzenia grafik w formacie ANSI, AVATAR i RIP.

* BBS autorstwa Roberta Elliota do generowania spisu plików.

Dzięki temu każdy użytkownik ma możliwość przejrzenia zawartości systemu i wybrania plików, które go interesują.

* Maxi autorstwa Lunoware&Jesper do tworzenia statystyk użytkowników.

Maxi jest prostym programem służącym do tworzenia statystyk typu: kto najwięcej razy połączył się z BBS-em, który użytkownik najwięcej przesłał/pobrał plików do/z systemu itp.

Powyższe oprogramowanie nie jest obecnie „najświeższym” sofitem - mimo tego warto z niego skorzystać przy konfiguracji i tworzeniu własnej skrzynki pocztowej. Oczywiście konfiguracja samego BBS-u jest rzeczą pracochłonną i wymaga od użytkownika nieco wiedzy nt. ustawień portów, konfiguracji modemu itp.

BBS-y w Internecie.

W sieci Internet jest wiele miejsc poświęconych informacjom o BBS-ach. Na początek polecam wszystkim Internautom stronę największego polskiego BBS-u - dostępnego także poprzez Internet - CHIP BBS, dostępnego pod adresem <http://www.chip.pl/bbs/index.htm>. Przed penetrowaniem BBS-u należy wcześniej zainstalować program - WorldGroup Manager 2.50, który umożliwił poruszanie się i pracę z systemem za wykorzystaniem stron WWW. Osoby, które przyzwyczaiły się do edytorów ANSI/RIP mogą się połączyć telnetem z CHIP BBS (telnet://bbs.chip.pl). Także Gazeta Wyborcza posiada swój serwis w sieci pod adresem: <http://bbs.gazeta.pl>. Z polskich BBS-ów znajdujących się w sieci Internet wymienię jeszcze Virtual Palace BBS - serwis poświęcony Amidze. Również zapraszam na stronę <http://www.complex.com.pl/~zbylu/infor.html>, na której znajdują się informacje o BBS-ach, programach, opisana jest także konfiguracja RemoteAccessa 2.02.

Użytkownik, chcący się dowiedzieć czegoś więcej nt. biuletynów elektronicznych może skorzystać z Altavisty - tylko ostrzegam - wynikiem moich poszukiwań było około 1,5 miliona adresów poświęconych BBS-om, adresem serwisów.

Czy warto obecnie korzystać z BBS-ów?

W dobie coraz popularniejszego Internetu, kiedy do dostępu do sieci ma praktycznie każdy użytkownik komputera i modemu (dzięki TP S.A. i jego numerowi 0202122) wydaje się już bezcelowe zakładanie czy też dalsze prowadzenie własnej amatorskiej skrzynki pocztowej. Jednak dostęp do sieci FidoNet, a zarazem do wielu konferencji pocztowych utrzymuje działalność takich skrzynek pocztowych. Także to, iż wiele osób chce mieć swój własny BBS otwarty dla innych użytkowników - przyczynia się do dużej popularności takich systemów. Należy pamiętać także o tym - że BBS to także duża skarbnica programów i gier - które przyciągają użytkowników. Możliwość połączenia BBS-u z siecią Internet sprawiła, iż system jest dostępny dla większej ilości użytkowników, a co za tym idzie: popularyzuje go.



Internetowy pager

Mirabilis ICQ

W poszukiwaniu internetowych nowości, zachęcany dobrze znaną mi rzeczywistością wirtualną, trafiam na niecodzienną propozycję. Firma Mirabilis oferuje bowiem usługi, która sprawia, że wchodząc w krzemowy świat komputerów, przybliżamy się jednocześnie do przyjaciół z całego świata, żyjących i oddychających tym samym niedotlenionym powietrzem, surfujących po Internecie i zrzuconych samotnością panującą w sieci. ICQ jest, jak sądzę, kolejnym krokiem w kierunku integracji komputera z codziennym życiem człowieka. Pora ujawnić szczegóły tego przedsięwzięcia.

PIOTR LASOŃ

Wyobraźmy sobie, że Internet jest takim sobie wirtualnym światkiem, pulsującym życiem, które nadają mu użytkownicy sieci. Najlepiej jest przywołać w tym momencie sceny z filmu „Tron” lub z „Kosiarza umysłów”. W sieci panuje ciągły ruch, pakety użytkowników mijają się, blokują skrzyżowania infostrady, atakują zapory ogniowe itd. Użytkownicy komunikują się jednak głównie z serwerami, ściągając z nich potrzebne informacje. Są pewne wyjątki polegające na ucinaniu sobie pogawędki w IRC, granie w Mady i innych metodach integracji międzykulturowej, ale jest to raczej mniejszość. W naszych czasach liczy się przede wszystkim WWW. ICQ odwraca ten schemat. Internet nie musi być schronem dla samotników.

Wyobraźmy sobie więc, że uruchamiamy Explorera. W tym momencie chcą nie chcą wchodzimy w Sieć. O naszej obecności automatycznie dowiadują się znajomi. Podobnie jak my czekają oni na dogranie się kolejnej strony i podobnie jak my chcą pokonwersować z kimś żywym. Nie ma problemu. Dzięki usłudze firmy Mirabilis możemy ponadto wysłać pliki i listy w czasie rzeczywistym do użytkowników, którzy aktualnie są w sieci. Fakt, że nie jest to typowe party, nie zmienia optymlizmu, jaki płynie z jego przesłania. Być może za jakiś czas będziemy mogli zobaczyć naszych złomków (pisaaliśmy już o tym wcześniej). W tej chwili możemy słyszeć ich głosy. Program Mirabilis ICQ jest znakomitym dodatkiem, szczególnie dla osób posiadających w Internecie długie godziny. Jego sekret polega na komunikacji ze specjalnym serwerem obsługującym dodatkowe połączenia w Internecie. Kiedy w dowolny sposób, w Explorerze bądź Ftp wchodzimy do sieci, specjalny program wysyła komunikat do serwera firmy Mirabilis informujący o naszej obecności. Podobny komunikat opuszcza nasz komputer, gdy przerywamy połączenie z Internetem. Jest to oczywiście załatwiane automatycznie. Po zalogowaniu serwer wysyła wszystkim naszym znajomym obecnym w Internecie informację o naszym przybyciu. Począł zwrotna wysyła nam listę znajomych. W ten sposób cała paczka wie, kto jest aktualnie w sieci. Jedynym warunkiem skorzystania ze wszystkich udogodnień jest zarejestrowanie się na serwerze i utworzenie listy znajomych. Każda z komunikujących się w ten sposób osób musi być zarejestrowana na serwerze ICQ. Odbywa się to dostownie w mgnieniu oka. Jeśli ktoś z naszych przyjaciół jeszcze nie wie o istnieniu ICQ, to radzę wysłać list z adresem serwera, gdzie może znaleźć cały kram (www.mirabilis.com). Namawiam do propagowania tego znakomitego pomysłu.

Zanim bardziej szczegółowo omówię opcje programu, chciałbym podsumować jego podstawowe zalety. Przede wszystkim sprawuje on kontrolę nad komunikacją pomiędzy ludźmi w czasie rzeczywistym. Aktualizacja stanu następująca na bieżąco. ICQ obsługuje cały szereg Internetowych aplikacji służących do audio i video

konferencji. Są to na przykład pakiety NetMeeting, Internet Phone, VDO Phone.

Konfigurując nasz system, możemy stworzyć coś na kształt centrali z kamerą video i telefonem emulowanym przez kartę dźwiękową. Program daje nam zupełną swobodę. ICQ dba o to, byśmy byli w stałym kontakcie z innymi użytkownikami, jego forma zależy wyłącznie od nas. Program sam w sobie jest wyposażony w szereg narzędzi. File Direct służy do transferu plików za pośrednictwem serwera Mirabilis. Chat Direct to po prostu udoskonalona wersja usługi znanej pod nazwą IRC. Program obsługuje wszystkie funkcje typowego IRC bez ograniczeń na liczbę uczestników. Message Direct to wysyłanie krótkich komunikatów podczas nieobecności któregoś z użytkowników. Komunikaty zostają zachowane na serwerze i w momencie, gdy użytkownik loguje się w Internecie, może je odczytać. URL Direct służy do wymiany zakładek internetowych. Jeśli chcemy komuś doradzić odwiedzić na ciekawej stronie www, po prostu wysyłamy mu jej adres. Program obsługuje przy tym podstawowe przeglądarki: Internet Explorer i Netscape Navigator.

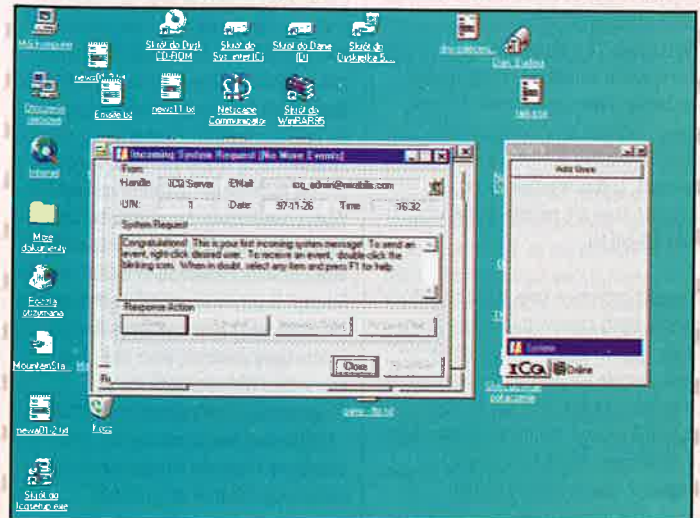
ICQ zapewnia pełną prywatność. Możemy zastrzec nasz adres lub udostępnić go tylko wybranej grupie. Oczywiście to działa w obie strony. Ponadto program pracuje w tle, co znaczy, że nie obciąża innych połączeń, wykorzystując ewentualnie wolne zasoby. Ta imponująca całość gładko integruje się w tle Windowsa i może być w dowolny sposób dopasowywana do indywidualnych potrzeb użytkowników. ICQ jest połączeniem pagera, ftp, emaila i irc.

Pierwszym krokiem w pracy z programem Mirabilis ICQ jest zarejestrowanie się na serwerze firmy. W tym celu użytkownik musi być podłączony do Internetu. Rejestracja jest szybka i bezbolesna. Za rękę prowadzi nas seria ekranów. Po podaniu informacji osobistych oraz prywatnego hasła serwer przesyła numer UIN (Universal Internet Number). Swoją numer można wysłać znajomym lub na przykład umieścić na własnej stronie www. W tym drugim przypadku Internauci mogą kontaktować się z tobą poprzez serwer ICQ. Hasło jest przeznaczone tylko do użytku osobistego. Używając go, logujemy się do sieci a także zmieniamy parametry użytkownika ICQ. Po dokonaniu formalności możemy w pełni korzystać z jego dobrodziejstw. Jak już powiedziałem, loguje on nas automatycznie na serwerze firmowym w momencie, gdy wchodzimy do Internetu za pomocą dowolnego programu. Jeśli nie chcemy za każdym razem podawać hasła, możemy ustawić w pełni automatyczne logowanie. Wszystkie operacje z tym związane będą wykonywane w tle. Jeśli chcemy skonfigurować program lub połączyć się z kimś, wystarczy otworzyć okno ICQ. Zawiera ono listę znajomych uporządkowanych według statusu: na początku ci, którzy są na Internecie (online), spoza listy wysyłają informacje (not in list), osobnicy z listy, ale nieobecni w Internecie (offline) i kilka innych kategorii. Na końcu znaleźliśmy wirtualnego użytkownika - system, służy on do komunikacji z administratorem systemu. Oczywiście na początku lista znajomych będzie pusta, chyba, że ktoś jako pierwszy wyśle ci wiadomość. Pora stworzyć listę znajomych, z którymi

chcemy utrzymywać kontakt. Przyjrzyjmy się dwóm dolnym przyciskom z okna programu. Online sygnalizuje twój aktualny status. Typ ikonki informuje o tym, czy jesteś na linii, w trybie DND (nie przeszkadzać - don't disturb), jesteś niewidzialny lub aktualnie nie ma cie przy komputerze (away mode). Drugi przycisk to ICQ - dostęp do kwatery dowodzenia programem. Przy pomocy opcji Search/Add to List utworzymy listę osób. W tym celu musimy znać ich jakieś dane personalne lub numer UIN. Podajemy je i następnie naciskamy Search. Mirabilis może odnaleźć poszukiwaną osobę (komunikat found one or more users). Wówczas Add to List spowoduje dodanie do listy, natomiast Add to Address Book dodanie do książki adresowej. Książka adresowa jest czymś w rodzaju notatnika służącego do zapisywania adresów na nasz własny użytek. W przypadku braku poszukiwanego użytkownika powinniśmy skontaktować się z nim w inny sposób i spytać czy przypadkiem nie chciał pozostać anonimowy.

Zakładając, że mamy się z kimś komunikować i te osoby pojawiły się na linii, możemy wykorzystać opisywane wcześniej narzędzia. Próbę nawiązania komunikacji z wybraną osobą nazywa się inicjacją zdarzenia (initiate event). Załóżmy, że chcemy zainicjować rozmowę. Każde z pięciu typów zdarzeń wywołujemy, naciskając prawy klawisz myszy na wybranej osobie i wybierając jedną z opcji. Irc kryje się pod Send chat request. Podajemy temat rozmowy (chat reason), naciskamy klawisz i czekamy na łaskawą odpowiedź z drugiej strony. Co się dzieje u odbiorcy? Po otrzymaniu zapytania o rozmowę obok naszego identyfikatora w jego menu programu zapala się ikona symbolizująca IRC. Nawiasem mówiąc w podobny sposób działają również inne usługi, czyli Message Direct, File Direct, Uri Direct, Application Request. Użytkownik po drugiej stronie może nam odpowiedzieć (choć wcale nie musi). W tym celu naciska dwukrotnie lewym klawiszem myszy. Accept spowoduje zainicjowanie rozmowy. Don't accept to odpowiedź odmowna. Bardzo przydatna jest możliwość podania przyczyny. Możemy być przecież zajęci, wówczas wybieramy „Sorry...but I'll be able to respond to you later”. Ewentualnie podajemy własne przyczyny. Jeśli jesteśmy z dala od komputera, program jak troskliwa automatyczna sekretarka wyśle standardowy komunikat. W podobnym stylu postępujemy z pozostałymi opcjami programu.

Na koniec kilka słów o bezpieczeństwie i prywatności w sieci. Wiadomo, że różnie to z tym bywa. Z pewnych względów ściśle tajny kontakt przez Internet wydaje się bezpieczniejszy niż rozmowa przez telefon (o ile mamy łącze komutowane). Opcje bezpieczeństwa ustawiamy w Security options. Tryb High Security Level to zabezpieczenie dla użytkowników korzystających z tego samego komputera. Tylko osoba znająca hasło może zalogować się na nasze konto. Ponadto ustawiamy tutał, czy każdy może nas włączyć do swojej listy. My permission required - tylko za naszą zgodą. Pomysł firmy Mirabilis jest genialny i nowatorski. Jeśli dojdzie do upowszechnienia tego systemu, czego mu szczerze życzę, to stanie się on podstawą komunikacji pomiędzy użytkownikami Internetu.





Znowu tu jestem. To ja, Amerykanin, który życzy Wam, geniuszom komputerowym z Europy Wschodniej, samych sukcesów na informatycznej działce! Cieszę się, że mam szansę po raz kolejny napisać dla CD-Action. Do tekstu dorzucam parę osobistych uwag z perspektywy człowieka zza oceanu.

ROB FREEMAN

Co słychać w Ameryce? Może zaczęło od tego, że mamy system edukacyjny, który zawiódł. Naród jest silny, ludzie wolni, ale edukacja publiczna zawiódła nas całkowicie. Obecnie nawet maturzyści w Stanach Zjednoczonych mają szansę zarobić od 30 do 100 tysięcy dolarów rocznie, opanowując jedynie pewne technologie, jak na przykład Lotus Notes, Windows NT czy Novell NetWare. Nawet w USA nie jest to mały dochód. Ale wiecie co moi drodzy przyjaciele z Europy? Zdecydowana większość młodych Amerykanów nie wysili się, żeby to zrobić, żeby zbierać dolary jak dojrzałe truskawki. I to wcale nie dlatego, że są szczęśliwi albo wystarczająco bogaci, ale dlatego, że technologia komputerowa wymaga od człowieka, żeby przeczytał sporą ilość książek i doskonalił swoje analityczne umiejętności, a nasz system edukacyjny nie przygotował nas do tego w zadowalającym stopniu. Dzięki temu lepiej nadajemy się do pracy w McDonalдах albo do sprzedawania ciuchów, niż do uruchomienia sieci NT.

Przez te wszystkie lata, kiedy myśleliście, że my tutaj w Ameryce żyjemy lepiej, myliliście się trochę. Pod jednym względem to Wy mieliście lepszą sytuację. Mieliliście mocną edukację, która przygotowała Was do pełnego wykorzystania informacji, którą właśnie mam zamiar Wam zaaplikować. Prawdę mówiąc, możecie stać się bogatymi ludźmi! To właśnie proponuje nam Microsoft. Ludzie wynajęci przez Microsoft stają się milionerami w ciągu 5-ciu do 10-ciu lat.

Microsoft przejmując rolę w historii, która od antycznych czasów była zajęta przez ten lub tamten naród. Handel istniał od zawsze i wcale się jeszcze nie skończył. W starożytności najbogatsi byli Fenicjanie. Powód był prosty: budowali okręty i sami byli żeglarzami. Handlowali między narodami i, dostarczając rzadkich towarów na głodne rynki, zarabiali krocie.

Holendrzy to następny dobry przykład narodu żyjącego z handlu. Jeśli potrzebujesz zachodnich towarów w centrum Moskwy, znajdziesz je najprawdopodobniej w holenderskim supermarkecie. Dlaczego Holendrzy, a nie Amerykanie? Ponieważ Holendrzy nie przejmowali się barierami ideologicznymi. Fenicjanie przelamali niejako bariery oceanu i żeglowali, żeby handlować. Holendrzy pokonali przeszkody ideologiczne i ruszyli na Sowieci... z kosztami pełnymi wybornych towarów. W Stanach Zjednoczonych korporacja Sears wyrosła z dziewiętnastowiecznej firmy wysyłkowej zaopatrującej amerykańskich pionierów i kowbojów. Kowboje dobrze jeździli na koniach, ale nie mogli na pustyni kupować płaszczy, namiotów, broni. Mogli je natomiast zamówić z katalogów i czekać cierpliwie, aż przyjadą do nich koleją lub (po kowbojsku) konno. Teraz Microsoft przelamuje bariery technologiczne i czyni możliwym handlowanie przez telefon. Banki mogły to robić od zawsze (w rozsądnym tego słowa znaczeniu), to znaczy mogły przepuszczać pieniądze przez sieci informacyjne, ale teraz ta możliwość staje się prawie tak popularne, jak pójście do sklepu i zapłacenie własnoręcznie. Dzięki serwerowi Microsoftu rolnik z wsi karpackiej może zamówić szybką jesionkę od Eddiego Bauera z USA i zapłacić za nią Internetem za pomocą karty kredytowej. To jest właśnie kontynuacja tego, co starożytni Fenicjanie i nowożytni Holendrzy robili z takim powodzeniem.

Właśnie teraz, w styczniu 1998 roku mamy jeszcze wczesną fazę „kapitalizmu komputerowego” (analogiczną do czasów, w których fenickie okręty pełne pierwszych śmiałków pręły morskie fale i później - sporo po tym - pierwsze holenderskie Tiry mknęły do Moskwy pod rządami Breżniewa). To jest Wasza chwila, drodzy entuzjaści komputerowi z Europy Wschodniej. Z pełną świadomością radzę Wam, abyście poznali technologie, które za chwilę Wam przedstawię. Zainwestujcie Wasz czas i siły intelektualne w Windows NT, Internet Information Server, SQL i Site Server. To są nowe sposoby zarabiania, ale mogą być użyteczne tylko dla tych, którzy będą wiedzieli, jak z nich korzystać. Wchodzimy w erę Robotników Wiedzy (Knowledge Worker - KW), a taki pracownik ma dużo lepszą pozycję w stosunku do menagera, niż jakiegokolwiek robotnika dotychczas.

Amerykańska historia osatnich dwudziestu lat pokazała, że KW jest największym zagrożeniem dla ustalonego modelu kapitalistycznego. Bill Gates, szef Microsoftu, sam kiedyś był KW w IBM. Takie jest ukryte zagrożenie ze strony wykształconych KW, że zawsze można spodziewać się z ich strony słów: "Dobra, szefie - rozłożę mnie, a założę swoją własną firmę i zacznę z tobą konkurować." Dlatego jest to możliwe, że Twój mózg jest Twoją bronią. Bez Twojego mózgu firma wypada z interesu.

• Windows NT

Partnerstwo skończyło się i NT stał się czystym produktem windowsowskim. Podstawową funkcją Windows NT jest funkcjonowanie jako Serwer Sieci Lokalnej lub jako Serwer Zdalnego Dostępu. Istnieje jednak bardzo obszerny zestaw tak zwanych aplikacji Back Office, które mogą być dodane do Serwera Windows NT, na przykład e-mail (Exchange Server), attachment SNA, wysokiej jakości bazy SQL, Serwer WWW itp.

Relacja klient-serwer między komputerami zachodzi wtedy, gdy jeden lub nawet wiele dobrych komputerów działa jako serwery plików i aplikacji bazodanowych, a klienci mają do nich dostęp. We wcześniejszej fazie rozwoju sieci o dużym zasięgu klient był tylko klawiaturą i ekranem, serwer zaś był właściwym komputerem, który wykonywał wszystkie operacje. Teraz klient sam stał się komputerem. Klient dysponuje takimi narzędziami jak Microsoft Word czy Adobe Photoshop. Serwer czyni te narzędzia autentycznymi aplikacjami, archiwizując ich pliki. Pliki serwera natomiast są regularnie archiwizowane na taśmach, więc użytkownicy wcale nie muszą polegać na swoich twardych dyskach, żeby zapisać i przechować najistotniejsze informacje. Naturalnie, to nie zawsze działa zgodnie z planem. Pracowałem kiedyś jako technik komputerowy i wiele razy dziwiłem się, że użytkownicy Internetu (inżynierowie nuklearni czy maklerzy giełdowi) trzymają swoje ważne informacje na lokalnych dyskach, zamiast bezpiecznie złożyć je w serwerze.

Trzymanie informacji na serwerze jest ważne z dwóch powodów. Po pierwsze szpieg komputerowy może łatwo dostać się do komputera klienta i zapakować sobie jego twardziela do kieszeni. Serwery natomiast są trzymane pod kluczem, w dobrze strzeżonych pomieszczeniach. Każdy, kto wchodzi do takiego pomieszczenia, jest zaufanym

pracownikiem albo przynajmniej przebywa tam w towarzystwie zaufanych ludzi. Po drugie, serwery są zgrzywane do bazy danych co noc, co oznacza w praktyce, że zawartość serwera jest przechowywana na taśmach w specjalnie do tego przeznaczonych miejscach. Miejsca te są strzeżone przed szpiegami i przed ewentualnymi usterekami technicznymi. Na tym polega istota właściwych relacji Klient- serwer.

Windows NT miał być w założeniach konkurencją dla Novell NetWare i dla Unixa. Novell jest potężnym i bezpiecznym serwerem obsługującym sieci o bardziej lokalnym zasięgu, Unix jest natomiast standardem internetowym. Windows NT konkuruje z obydwojema systemami naraz (spełnia amerykańskie wymogi bezpieczeństwa i służy jako serwer internetowy konkurencyjny dla Unixa).

Windows NT wygląda identycznie jak Windows 95, jest jednak kilka istotnych różnic. Windows 95 wykorzystuje specyficzne rozkazy dla procesora Intel'a i nie może obsługiwać inych platform sprzętowych. Są jednak inne procesory, które mogą być nawet szybsze niż rodzina Intel'a (np. RISC - Reduced Instruction Set Chip). Należą do tej grupy procesory PowerPC czy Digital Alpha Chip wyprodukowane przez MIPS. Windows NT działa na tych wszystkich procesorach z grupy RISC i został napisany w języku C.

Windows NT ukazał się w wersji dla klienta i dla serwera. Wersja dla serwera to NT Server i jest w stanie wspomagać domenę użytkowników sieci. Wersja dla klienta to NT Workstation. Różnica polega na tym, że NT Server może obsługiwać nieograniczoną liczbę połączeń, natomiast NT Workstation radzi sobie tylko z dziesięcioma. Lokalna sieć podpięta pod Workstation może być jedynie grupą roboczą. Komputer A ma dostęp do komputera B, jeśli komputer A ma konto na komputerze B. Jeżeli dziesięciu użytkowników ma udział w zasobach każdego z pozostałych komputerów, to otrzymujemy iloczyn równy 100! Każdy użytkownik sieci ma swoje lokalne konto i dziesięć na pozostałych komputerach. W sieci, która obsługuje setki albo nawet tysiące komputerów takie rozwiązanie nie mogłoby się sprawdzić.

Windows NT Server używa systemu domen. Taki system zawiera kilka podstawowych modeli: single domain, single master domain, multiple master domain i complete trust. W domenie Windows NT są zasoby, konta

użytkowników, konta komputera i konta grupy. Zasoby to na przykład SQL Server Database, Serwer Internetowy, przez który możemy surfować po Internecie, konta e-mailowe, wspólny arkusz, aplikacje i pliki edytorskie i system administracyjny, jak na przykład Claim (którego używa IBM do rejestracji godzin swoich pracowników). Konto użytkownika w Windows NT to Identyfikator bezpieczeństwa (Security Identifier - SID, który jest zaszyfrowany i rozpoznaje tylko nazwę użytkownika oraz hasło. W tym systemie, jeśli konto i nazwa użytkownika zostają usunięte, by zastąpić je nowym użytkownikiem o dokładnie takiej samej nazwie, jego konto zostanie rozpoznane jako nowe i inne, ponieważ SID będzie inny. Nie można odtworzyć albo sklonować SID-a, bo jest on niepowtarzalny jak odciski palców. Oprócz konta użytkownika, każdy komputer musi mieć swoje własne konto w domenie Windows NT. Dlatego nie ma na przykład sensu kradzież konta i hasła, bo potrzebne jest jeszcze konto dostępu komputera, bez którego nie można korzystać z zasobów sieci. W końcu są grupy podzielone na grupy lokalne i grupy globalne. Konta grupy są tak jakby oddaniem do dyspozycji całej grupy dostępu do zasobów w jednakowym stopniu. Na przykład wszyscy księgowi muszą mieć dostęp do danych księgowych, ale nie potrzebny im jest dostęp do Internetu albo nie muszą używać drukarek w dziale marketingu. Zatem poprawny dostęp nie jest zapewniony dla każdego indywidualnego użytkownika z osobna. Raczej możemy mówić o dostępie dla Grupy Księgowych jako całości. Każdy użytkownik w księgowości ma zatem dostęp do koniecznych danych, ale do niczego więcej.

W Windows NT wszyscy użytkownicy mają automatycznie pełny dostęp (Full Access) do zasobów sieci. Sposób zabezpieczenia danych nie polega na tropieniu obecności każdego użytkownika w zasobach, ale raczej na ustawieniu swobody i poziomu dostępu dla niektórych tylko użytkowników lub całych grup (z wyłączeniem innych). Nie ma więc znaczenia, do czego ma dostęp Franek X, jeśli nie ma on dostępu do mojej bazy SQL. Administrator zasobów sieci może dokładnie kontrolować, kto ma dostęp do wybranego obszaru danych (za pomocą Listy Kontroli Dostępu - Access Control List). Tak właśnie wygląda sposób na bezpieczeństwo danych w zasobach sieci według Windows NT.

Windows NT może być używany jako single domain, single master domain, multiple master domain i complete trust. W single domain jedna domena kontroluje wszystkie konta i zasoby użytkownika. Baza danych domeny single master pozwala domenie głównej na kontrolowanie kont użytkowników, podczas gdy domeny zasobów kontrolują

zasoby i to, kto ma dostęp do danych w nich zawartych. Relacje zaufania są tego nieodłącznym elementem. Domeny zasobów ufają domenie głównej na „jednokierunkowej drodze zaufania”. W drugą stronę mechanizm nie działa: domena główna nie ufa domenom zasobów. Pamiętajmy, że wszystkie zasoby użytkowników są archiwizowane w domenie głównej. Czyli jest bezpiecznie.

Ograniczeniem pojedynczej domeny głównej jest baza danych kont domeny głównej. Pojemność kont w domenie głównej nie może być większa niż 40 Mb. Konto użytkownika wynosi 1 Kb, a konto komputera - 0,5 Kb. Konto grupy jest równe 4 Kb. Prawdopodobnie nie będzie więcej niż 20 grup, ale nie może być więcej niż 26 000 użytkowników i kont komputera. Wiele korporacji używających sieci NT ma setki tysięcy użytkowników.

Multiple Master Domain przewyżcza ograniczenia ilości kont domeny. Kilka domen głównych kontroluje konta użytkowników a każda domena główna ufa pozostałym domenom w sposób tym razem dwukierunkowy. Domeny zasobów ufają domeniom głównym tylko w jednym kierunku. Dla każdej liczby 26 000 użytkowników i kont komputerów potrzebna jest jedna domena główna.

Complete Trust posiada wszystkie domeny z kontami użytkowników i zasobami, które ufają sobie w obu kierunkach. To jest najrzadziej spotykany i najmniej bezpieczny model.

Kolejna, ostatnia już, bardzo istotna cecha Windows NT to Remote Access Server (RAS). Posiadając ważne konto użytkownika, konto komputera i zgodę RAS, klient NT może wybrać numer Serwera NT z odległego miejsca poprzez zwozając linię telefoniczną. Bezpieczeństwo może być skonfigurowane poprzez ustawienie dostępu call-back. Jeśli klient jest stacją roboczą NT, cały RAS będzie używał protokołu Microsoft Challenge Handshake Authentication Protocol albo MS Chap. Ma to na celu zabezpieczenie przed dekodowaniem informacji przez niepowołanych do tego użytkowników.

• Specjalne dodatki do Serwera NT - Internet Information Server i Site Server

Kiedy Bill Gates po raz pierwszy opublikował swoją autobiografię pt: Droga Naprzód (The Road Ahead), wcale nie pisał o Internecie. To była raczej wizja biura, w którym nie ma papieru. Szybko jednak dopisał do życiorysu poprawkę, która zawierała rolę Internetu w ludzkim rozwoju. Tak właśnie rozwinął się Windows NT (na życzenie Billa). Windows NT 4.0 został wypuszczony w 1996 roku, ale nie zawierał jeszcze Serwera Informacji Internetowej. Taka aplikacja pojawiła się w 1997r. Pozwala ona na

stosowanie programu do użytku w charakterze Serwera. Tak więc dostawca ISP (Internet Service Provider) może używać Serwera NT zamiast Unixa do zastosowań typu dial-in. Z adresami IP dostarczonymi przez Internic, może odwiedzić jakąś stronę, używając serwera Internet Information na Serwerze Windows NT. Strona internetowa może być stworzona przy pomocy Microsoft front Page albo jakiegoś innego zestawu aplikacji HTML/Java. Do programowania internetowego przewidziano Dynamic HTML, Active X i Visual J++ (wersja Javy stworzona przez Microsoft). Zatem Windows NT zapewnia pracę w relacji klient/serwer na bardzo popularnej platformie (Windows NT, który wygląda jak Windows 95, co czyni pracę bardziej wygodną dla przeciętnego użytkownika).

Za pomocą licznych firm specjalizujących się w rozwijaniu bezpiecznych sposobów wykonywania operacji finansowych przez Internet, Microsoft Site Server przeciera ścieżki handlu drogą internetową.

Firmą, która może być uznana za pioniera handlu przez Internet jest Eddie Bauer, który sprzedaje ubrania. Eddie Bauer posiada katalogi Seara, z tą różnicą, że tu Internet sam służy za katalog. Towarów nie można przesyłać linią telefoniczną, ale zamówienia czy płatności - jak najbardziej. Tak oto handel staje się bardziej wydajny.

Microsoft Site Server wykorzystuje dwa standardy placenia za pomocą Internetu: jeden to Bezpieczna Transakcja Elektroniczna (Secure Electronic Transaction - SET) i Secure Socket Layer (SSL) używany do przeprowadzania bezpiecznych operacji finansowych pomiędzy bankami oraz instytucjami finansowymi albo między klientami i sprzedającymi. Do sprawdzania autentyczności kart kredytowych wykorzystuje się Cybercash, Cybercharge, Tellan Software, Inc oraz Pylinx Corporation.

Kiedy wchodzisz do Internetu, wiele stron internetowych zapisuje informacje na Twój temat i nawet zapisuje informacje o Tobie na Twoim komputerze. „Ciasteczka” to informacje, które są „wkładane” do twojego komputera. Kiedy wchodzisz na stronę, ona czyta Twoje ciasteczka i zapisuje, które strony odwiedziłeś. W ten sposób sprawdzają, co lubisz i co Cię interesuje. To pomaga w przygotowaniu odpowiedniej reklamy. Kiedyś KGB zbierało informacje o obywatelach, żeby dowiedzieć się, czy mogą być groźni dla ustroju. Dzisiaj w podobny trochę sposób korporacje gromadzą dane o nas, żeby później łatwiej nam coś sprzedać. Microsoft Site Server robi dokładnie to, o czym tu pisałem. Specjalna aplikacja sprawdza, ilu użytkowników zajrzało na stronę, jak długo tam zabawili, gdzie klienci zajrzeli, a gdzie nie albo jakie inne

strony przejrżeli. Daleka droga dzieli nas od antycznych Fenicjan, ale w gruncie rzeczy chodzi o dokładnie to samo.

• The Microsoft Certified System Engineer (MCSE) czyli jak korzystać z dobrodziejstw Internetu

Jak ten rozwój w technologii i globalnym handlu ma się do Ciebie, entuzjasty komputerowego? Wysłuzenie sobie MCSE jest sposobem na udowodnienie, że zdobyłeś solidne podstawy wiedzy o technologii Microsoftu. Żeby otrzymać tytuł MCSE, trzeba przejść przez sześć testów. Cztery z nich to podstawowe egzaminy. Są to: Windows NT Workstation, (lub Windows 95), Windows NT Server, Podstawy Sieci (Networking Essentials) i NT Server w przedsiębiorstwie. Kiedy przejdzie się przez te cztery testy, trzeba dorzucić jeszcze dwa dodatkowe. Mogą to być dwa dowolne z tej listy: Administrowanie Serwerem SQL, Internet Information Server, System Management Server, Exchange Server i SNA. Żeby przejść przez te wszystkie testy, trzeba koniecznie (możecie mi wierzyć na słowo) skorzystać z oprogramowania Transcender prep test albo dobrych książek na temat tych technologii, ale tylko takich, które napisano z myślą o egzaminach MCSE. Tytuł musi mieć gdzieś ten skrót w sobie. Wydawcami książek MCSE są Sybex, New Riders i QUE. Testy Transcender można zamówić na stronie WWW.transcender.com (to dobry przykład na działanie systemu, tak przy okazji).

Nieźle byłoby też mieć parę komputerów połączonych według opisanych powyżej wskazówek i trochę sobie na nich poćwiczyć. Arystoteles zwykły mawiał, że uczymy się przez działanie i to jest rzeczywistość prawda w tym przypadku. Nawet jeśli nie ma wśród was ekspertów od Windows NT, po prostu kupcie te książki i programy, zdobądźcie komputery (upewnijcie się, że komputery i ich komponenty są na liście HCL lub Hardware Compatibility). Zainstalujcie soft sami i czytajcie książki wyjaśniające wszystko. Bądźcie uparci, nie możecie niczego zniszczyć, jeśli to Twój komputer. Jedna rada: wybierzcie system partycji FAT zamiast NTFS. Bardzo trudno wymagać partycje NTFS.

To jest kierunek, w którym warto iść, moi drodzy Czytelnicy ze Wschodniej Europy. Dołączcie do międzynarodowej elity specjalistów komputerowych. Ja sam próbuję to zrobić ze wszystkich sił. Skompletowałem już podstawowe podręczniki do MCSE i teraz właśnie przygotowuję się do egzaminu z Internet Information Server. Robię to sam, bez szkół i kursów - po prostu książki QUE i programy testowe Transcender. O ile dobrze rozumiem sytuację, starczy roboty dla nas wszystkich. Powodzenia!

AVANCE LOGIC - SyLPHID 128

Karta firmy AVANCE LOGIC: ALG2564/25128, którą otrzymałem do testów nie stanowi żadnej rewelacji. Jest to zwykła karta 2D zgodna ze standardem VESA 1.2 oparta na magistrali PCI. Do zestawu dołączona jest płyta CD, na której znajdują się drivery do następujących systemów operacyjnych: OS/2, Windows 95, Windows NT 3.51 i NT 4.0, aplikacje: Windows 3.1, AutoCad 12 i 13 oraz Autodesk 3D Studio (driver dla AutoCad 12 i 3D Studio instalowany tylko w Dosie jako RCPADI i tylko w trybach 16/256 kolorowych), a także Xing MPEG Player w wersji dla Windows 3.1 i Windows 95/NT. Wszystkie drivery oraz instrukcje instalacji zawarte na płycie CD są w języku angielskim lub opcjonalnie w... koreańskim. Nietrudno więc zgadnąć, gdzie została wyprodukowana.

JIMI HARDWARE

Model testowany wyposażony był w 2 MB pamięci DRAM 50 ns, z możliwością rozbudowy do 4 MB. W systemie Windows 95 i NT karta oferuje tryby pracy: 640x480 i 800x600 z liczbą kolorów od 256 do 16,7 mln (8 bit, 16bit,

24bit) i częstotliwością odświeżania ekranu do 120 Hz; 1024x768 z maksymalną liczbą 64k kolorów (16bit) i częstotliwością odświeżania ekranu do 100 Hz oraz 1280x1024 256 kolorów 60Hz. Instalacja w systemie nie sprawia większych kłopotów, a sama karta współpracuje

z Direct X i jest przyzwoicie szybka (umożliwia włączenie sprzętowej akceleracji dla DirectDraw). Nieźle radzi sobie także z odtwarzaniem pełnoklatkowych MPEG'ów. Przy rozdzielczościach obrazu 640x480 256, 64k, 16,7 mln kolorów i 800x600 256, 64k kolorów średni rezultat prędkości odtwarzania wyniósł 55 klatek/sekundę (przy czym nigdy nie był niższy od 54,4 k/s). W trybach 800x600 16,7mln kolorów i wyższych odtwarzanie na pełnym ekranie nie było możliwe.

Karta, poza wyjściem na monitor i złączem „Feature Connector” (dla którego to sam nigdy nie znalazłem żadnego zastosowania), nie posiada innych wejść/wyjść. Ogólnie ten model Avance Logic nie różni się pod względem zastosowania od np. karty S3 64V+, jedynie jest od niej znacznie szybszy. Na marginesie dodam jeszcze kilka słów o prędkości przesyłu z pamięci karty na ekran. Testowałem tryby VESA i 13h. Wyniki dla przesyłania 8bit i 16bit danych nie stawiają tej karty powyżej przeciętnej (13h i VESA 8bit: około 9000kB/s, 16bit: około 22000kB/s). Dopiero dla 32bit przesyłu robią wrażenie: 13h 32bit - 74544kB/s, VESA 32bit - 149088kB/s. Większość kart graficznych w tych trybach nie przekracza 45000kB/s (są

oczywiście wyjątki np: Hercules Dynamite 128/ video 2 MB MDRAM: około 95000kB/s, RIVA 128 i jednak sam ten fakt nie stanowi o jakości karty.

Jak wspominałem na wstępie, Avance Logic SyLPHID 128 jest kartą raczej przeciętną, nie zadowoli ona wymagającego użytkownika. Pewną ewentualność dla gracza stanowi połączenie tej karty z akceleratorem 3D takim jak Diamond Monster. Samodzielnie SyLPHID 128 nie dotrzymuje kroku takim rywalom jak Matrox Mystique, 3D Blaster czy Riva 128.

Kartę do testów dostarczyła firma Mirinae, <http://www.mirinae.com>



Monster Sound

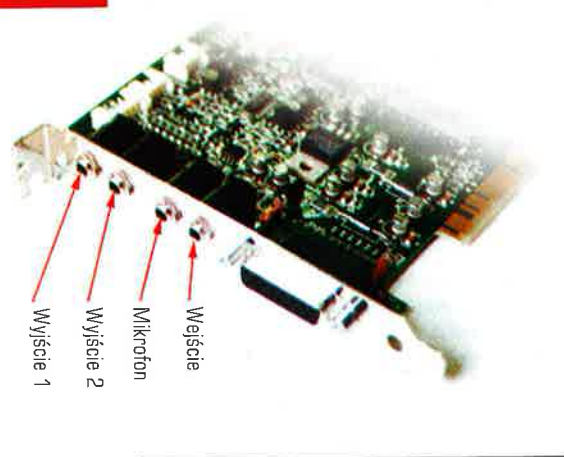
Obserwując postęp w technologii kart muzycznych, dochodzę do wniosku, że zarówno wielcy potentaci jak i małe firmy w nieczy sposób wykorzystują ludzką niewiedzę. Dziesiątki parametrów oraz dumnie brzmiących, zastrzeżonych nazw tak naprawdę nic nie mówią o tym, co jest najważniejsze - czyli o dźwięku. Pisząc recenzję karty Monster Sound skoncentruję się więc tylko na tym, co użytkownik może naprawdę wycisnąć ze sprzętu.

DEMESCALITO

Monster Sound jest w odróżnieniu od poprzedzających go generacji. Ogromna większość rozprowadzanych na rynku kart muzycznych jest niczym więcej jak prostym, szumiącym generatorem FM, czego nie zmieniają żadne bajery i zapewnienia o unikalnym dźwięku. Następny poziom to karty wyposażone w modul WaveTable - prawdziwa gratka dla muzyków oraz graczy. Tutaj występuje duże różnicowanie zarówno w cenie jak i jakości dźwięku. Zapomnijmy i o tych kartach, gdyż zbliża się nowa era dźwięku na Peecie: kombinacja tego, co już było plus dźwięk trójwymiarowy - po prostu 3D. Wybierając kartę muzyczną, pamiętajmy, że nie każde 3D daje prawdziwy dźwięk przestrzenny. Monster Sound generuje w

pełni profesjonalną przestrzeń dźwiękową. Opierając się na informacjach od producenta, mogę zdradzić, że sercem karty jest specjalistyczny układ mogący umiejscowić w przestrzeni ponad 20 strumieni dźwięku. Aplikacja potrafiąca dogadać się z Monsterem przekazuje do jej procesora DSP informacje o tym, gdzie ma się znajdować dźwięk, i on się właśnie tam pojawia. Może to być na przykład jęk potwora za naszymi plecami, lub furkot przelatującego nad naszymi głowami helikoptera. Dokładność odwzorowania jest wynikiem modelowania dźwięku przez wiele naturalnych czynników, które DSP bierze pod uwagę. Efekt, który słyhać, przerasta wszystkie inne karty muzyczne razem wzięte. Doskonalej jakości dźwięk po prostu otacza słuchacza, nie

Opis wejść i wyjść



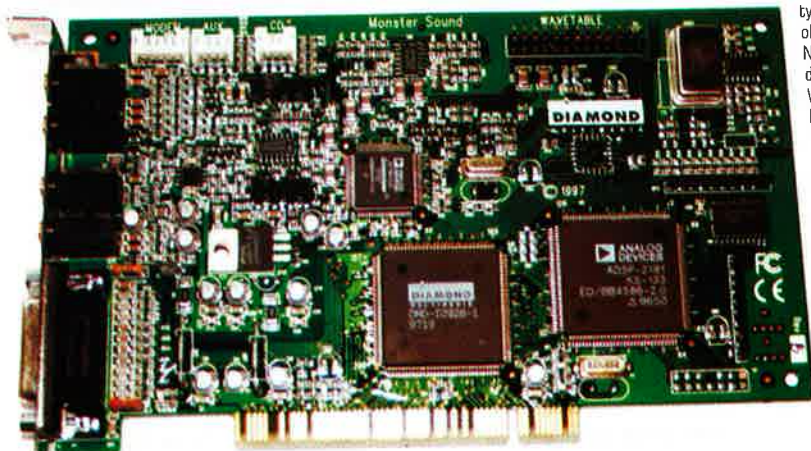
pozostawiając żadnych wątpliwości co do swojego pełnokrwistego 3D.

Karta jest również wyposażona w 2 MB doskonałej jakości próbek dźwiękowych (Wave Table). Odsłuchanie dowolnego pliku Midi otwiera uszy na zupełnie nowe doznania dźwiękowe. Na wyjściu dźwięk jest pozbawiony szumów, zaś jego dynamika zamienia pokój w małą salę koncertową. Ponieważ Monster nie jest typową kartą, nietypowa jest również obsługa głośników odtwarzających muzykę. Najlepsze efekty uzyskuje się, podłączając do karty dobrej jakości słuchawki. Wszelako taki dźwięk nie uderzy nas basami po bebechach (co bardzo cenią niekiedy fani muzyki), toteż dla nich lepszym wyjściem jest skorzystać z dobrych głośników. Zależnie od tego ile posiadamy głośników i jakie one są, karta skonfiguruje się w odpowiedni dla nich sposób. Efekt 3D można uzyskać już przy jednej parze głośników, ale jednak dźwięk jest umiejscowiony bardziej z przodu niż z tyłu. Idealnym rozwiązaniem są dwie pary głośników ustawionych w odpowiedni sposób z przodu i z tyłu słuchacza. Karta posiada do tego celu dwa specjalne wyjścia. Sygnał jest rozdzielany pomiędzy głośniki dla wywołania pełnego efektu 3D. Dźwięk jak marzenie.

Niestety życie nie jest bajką. Po pierwsze karta pracuje jedynie w systemie Windows 95. Dostępny emulator Soundblastera dla gier uruchamianych w okienku nie jest doskonały. Monster Sound został bowiem pomyślany jako przystawka do karty typu Soundblaster obsługującej środowisko Dos. Nie jest to głupie, chociaż kompatybilność z General Midi wcale by nie zawadziła. Cały problem w tym, że Monster Sound nie jest z tej epoki, toteż nie jest też obciążony bagażem przeszłości.

Jak każdemu wiadomo, w pakiecie DirectSound istnieje programowe wspomaganie dźwięku 3D. Niestety obecnie nie rozpoznaje ono procesora karty Monster. Tak więc, mimo że potencjalnie posiada on akcelerację i odciążenie procesora głównego, to tak naprawdę nie możemy z tego skorzystać. W najbliższych miesiącach, wraz z nadejściem nowej wersji Directa, sytuacja powinna się zmienić. Wtedy będzie można pohulać. Coraz więcej gier będzie obsługiwało dźwięk przestrzenny i zarządził procesor DSP Monster Sounda. W chwilę później gierki Dosowe w całości zastąpi Windows. Wtedy Monster Sound niepodzielnie zapanuje (podobnie jak niedawno chip Voodoo). Od przyszłości nie można uciec. Lepiej jest chyba dobić posiadaną kartę i zastąpić ją Monsterem, niż patrzeć na jej powolną agonię.

Kartę do testów dostarczyła firma Gen Computers, tel. (071) 723875



Poradnik hackera #8

Tej, witajcie w Nowym Roku. Z tej okazji życzę sobie i Wam, by nigdy nie zabrakło nam nowych i dobrych gier, a aby zawsze udawało się je oszukać bez większego problemu, che che.

Dobra, wstęp mamy z głowy, można więc przystąpić do pracy. W niniejszym wydaniu naszego poradnika będę bazował na tekście nadesłanym przez Feydusa (hi!). Człowiek ten osiągnął wysoki poziom wtajemniczenia w modyfikacjach stanów gier, więc z chęcią podeprę się jego doświadczeniami. Nawiasem mówiąc - jeśli macie jakieś własne rady, triki itp. - dzielcie się nimi z innymi czytelnikami. Sam nie uważam się za eksperta w tej dziedzinie (a co najwyżej za średnio zaawansowanego amatorka), więc z wielką chęcią będę tu zamieszczał rady tych, którzy mają coś do powiedzenia i nauczania innych, tych bardziej zielonych. Lojalnie ostrzegam tu, że niektóre rady wymagają naprawdę dużego skupienia i pilnego wgrzyzienia się w tekst - więc nie pękajcie, gdy za pierwszym razem nie zrozumiecie nic lub bardzo niewiele. Praktyka czyni mistrza - czytajcie, próbujcie realizować to w praktyce, a jeśli nic nie wyjdzie - przeczytajcie ten tekst raz jeszcze... I tak do skutku.

Różne porady na temat grzebania:

- Czasami gry zapisują bajty w klasycznym układzie starszy/młodszy (np: trylogia Isharów), więc jeśli nic nie pomaga lub zmieniona liczba nie wynosi tyle, ile chciałeś - spróbuj na powrót odwrócić bajty. Tzn. wpisujcie wartości bez modyfikacji kolejności bajtów. Jeśli w kalkulatorze otrzymacie np. wartość \$AA BB, a w save nie znajdziecie wartości BB AA - wpiszcie wtedy AA BB. A nuż się uda? Wprawdzie kiedyś pisałem, że ZAWSZE należy zmieniać kolejność bajtów w otrzymanych wartościach heksadecymalnych, ale Feydus znalazł kilka gier, gdzie np. wartość AA BB CC DD należało wpisać dokładanie od końca (tu DD CC BB AA) a nie jako: BB AA DD CC. A są to: UFO 1 i 2, Privateer, Sim Farm, Warcraft, Caesar 2, Rise of the Triad (punkty), DinoPark Tycoon. Jak widać jest ich na tyle dużo, że użyte przeze mnie słowo ZAWSZE jest jednak wybitnie nie na miejscu. Jest to przy okazji nauczka dla każdego hackera - nie zawsze należy ściśle trzymać się ustalonych reguł, czasem zaś należy postąpić dokładnie wbrew tym zasadom...

- Jeżeli nie możesz zmienić jakiejś wartości, może to być spowodowane tym, że do wartości zostaje dodana jakaś tam

ilość zer, tzn. na przykład w grze Ishar II Posiadamy 24500 punktów doświadczenia czyli szukamy 5F B4h (pamiętając, że w Isharach jest typ starszy/młodszy) i... nic nie znajdujemy, ponieważ w rzeczywistości mamy 245 punktów doświadczenia (czyli F5h) - po prostu gra dodała nam dwa zera. Jeżeli więc zauważysz, że najmniejsza ilość kasy, jaka Ci przybywa lub ubywa jest równa np. 1000, a przedmioty są drogie i mają zaokrągloną końcówkę (np. 3556000), to koniecznie sprawdź, czy te trzy zera (w tym przypadku) nie są dodane jako estetyka lub „umilenie” życia grzebaczka.

- Zdarza się, iż w grach są ułamki, jeśli więc mamy do czynienia z taką grą, to ułamki najczęściej zapisuje się tak (dla przykładu mamy liczbę 5448,8778): liczba przed przecinkiem zapisana jest w innym bajcie (lub dwubajcie itd...), a liczba po przecinku w innym (np: pod adresem 23Ah zapisane jest 5448 (48 15h), a pod adresem 455h zapisane jest 8778 (4A 22h)). Należy więc szukać dwóch osobnych adresów - jednego dla liczb całkowitych, drugiego dla ułamków. Czasem są one zapisywane w sąsiednich bajtach (ew. dwubajtach) - ale nie zawsze... Inną możliwością jest (jak np. we Frontierze) zapisanie liczby ułamkowej w postaci całkowitej, tzn. wartość 5448,8778 komputer widzi jako 54488778. Ta druga metoda nie jest zbyt często spotykana ale warto o niej pamiętać.

- Bardzo rzadko (ale czasami) zdarza się, iż dana wartość zostaje podzielona, tzn. dwa bajty kasy ciągną tylko do 999 (E7 03h), a następne dwa osiągną tylko wartości tysięczne (for example), więc gdy na przykład mamy 1256 to dwa (lub inne liczba bajtów) „mniejsze” bajty wynoszą 256 (00 01h), a dwa „większe” wynoszą 1. A dla 35000876 dwa „mniejsze” wynoszą 876 a dwa większe 35000; dla 45000, dwa „mniejsze” wynoszą 0, a dwa „większe” 45 itd. Taki układ zaobserwowałem przy zmianie złota w Ishar II. Trudne? No to „łopatą do głowy”. Szukając np. stanu kasy dla 2126 musimy tu znaleźć ciąg bajtów, w którym zapisano \$2 (02 lub 00 02) oraz bajty, w których zapisano wartość \$256 (00 01). Tu więc szukamy ciągu 02 00 01 lub ew. 00 01 02 lub 00 02 00 01 (00 01 00 02). Pojęli?

- Przeważnie (aby nie napisać zawsze), jeżeli gra przekręca swój licznik, łatwo można znaleźć wartość maksymalną dodatnią (i ujemną), którą można wpisać w dany save. Dzięki temu unikniemy tak przykrych niespodzianek, jak np. ujemny stan kasy! Robi się to w ten oto sposób: określa się maksymalną wartość, jaką można wpisać (np: dla dwóch bajtów -

FFFFh (65535), dla czterech FFFFFFFFh (4294967295, a w kalkulatorze Dos Navigatora będzie -1). Teraz dzielimy ją na dwa (czyli FFFFh/2=7FFFh, FFFFFFFFh/2=7FFFFFFFh) i otrzymana liczba to będzie właśnie maksymalna wartość dodatnia (tzn. wpisanie wyższej wartości może przekroczyć licznik). Z kolei maksymalną wartość ujemną wyznacza się poprzez różnicę maksymalnej wartości dla wartości bajtów i maksymalnej wartości dodatniej oraz dodanie minusa przed wynikiem różnicy (dla dwóch bajtów FFFFh-7FFFh=8000h=32768 => -32768).

Uwaga!!! Ponieważ np. dla dwóch bajtów FFFFh/2=65535/2=32767.5 czasem 8000h zaliczane jest jako +32768. Inne wartości ujemne można uzyskać, odejmując od sumy maksymalnej wartości bajtów plus 1(*) liczbę większą niż maksymalna wartość dodatnia i dopisania minusa przed wynikiem tego działania (czyli dla dwóch bajtów: od FFFFh+1 odejmujemy liczbę > 7FFFh).

(*)Dodanie liczby «1» jest związane z ułamkowym wynikiem dzielenia (patrz: poprzednia uwaga). Ponieważ trudno to tak zrozumieć bez przykładu - proszę. Np: jeżeli w save wpisujemy 77 98h, to liczba, która nam wyjdzie (wartość 77 98h zamieniamy z powrotem na 98 77h) będzie równa FFFFh+1-9877h = 6789h = 26505 => -26505. Proponuję wpisać tę wartość do save'a w Dune II i sprawdzić czy wartość się zgadza (w niektórych wersjach gry zamiast «-» jest pulsujący biały znaczek, a wartość kasy przy jej traceniu zwiększa się do 32768 i później zmniejsza się do zera (w miarę wytracania pieniędzy oczywiście)).

UWAGA!!! Powyższe obliczenia przeprowadzamy w układzie bajtów starszy/młodszy! Przepraszam za takie zawiłe wyjaśnienie tego zagadnienia, ale inaczej tego zrobić nie potrafię.

- Jeżeli po wpisaniu w jakiejś grze wartości większej niż maksymalna wartość dodatnia i tak masz wartość dodatnią (np. dla dwóch bajtów po wpisaniu 7798h (w układzie starszy/młodszy 9877h) otrzymujemy 39031 a nie -26504) oznacza to, że najwyższa wartość dodatnia jest równa najwyższej wartości bajtów (dla dwóch bajtów będzie to FFFFh), a wartości ujemnych nie ma (czyli nie musimy się martwić o przekroczenie licznika).

Tyle porad, a teraz pora na parę poprawek do gier. Dziś parę modyfikacji nadesłanych przez innych graczy (nie chciałbym, by Feydus zmonopolizował ten kącik ;-)). Oto poprawki Marka Henko z Olsztyna k/ Częstochowy.

- C&C - edytujemy plik savegame.000. Stan kasy musimy zmienić trzy razy: pod adresem 580 dwa razy i pod 12370 (przetestowane do 1 mln).

- Fragile Allegiance - kasa pod A0 (sprawdzone do 100 mln).

- Clash (wersja demo z płyty) - kasa jest pod 7ca80 (sprawdzone do 10 mln) w pliku 0.dat.

- Silverball - w pliku hiscore.pin znajdź wartości odpowiedzialne za wpis na hiscore i zmodyfikuj je wedle własnego gustu.

- Sharkey's 3D Pool - edytujemy „pool.dat”, Kasa jest pod adresem 230.

- Rags of Richies - edytujemy „save001.spg”. Kasa jest pod adresem 880 (testowane do 15 mln).

- SimCity 2000 - szukamy pliku xxxx.sc2 (gdzie xxx - nazwa save). Kasa jest pod adresem 20.

- SimFarm - edytujemy nazwa.sfm. Kasa jest pod adresem 216e0 (przetestowane do 16 mln).

- Speedway Manager'96 - edytujemy p2_1.sav. Kasa jest pod 140 (przetestowane do 1 mln).

A to poprawki Bubby.

- F15 Strike Eagle III. Wchodzimy do pliku Roster, odnajdujemy tam swoją ksywkę, 32 komórki dalej zaczynają się stopnie wojskowe (wartości od 00 do 04). W 33 komórce są medale (siedem kolejnych komórek, w każdą można wpisać 01). W 58 komórce jest ilość punktów (nie przekraczać wartości 100.000!)

- Caesar 2 - kasa: 329E0, populacja 329EC (opłaca się podwyższać tylko w miesiącu rozliczeń, bo po upływie miesiąca zostanie przywrócona poprzednia wartość).

Czytelnik o xycwe Mialki nadesłał poprawki do gry Autka: wszystko jest w pliku uruchamiającym grę pod adresem CC30. Całą linię zamieniamy na FFFF (itd.) a ostatni bajt tej linii na 03.

Draco

Ps. Znajdziecie też dla siebie coś w katalogu Bonus/hacker na CD. A już wkrótce - program do nauki grzebania w save'ach! Ps2. Przypominam, że zapis liczby np. 05Ah oznacza to samo, co \$05A. Przy stosowaniu kalkulatora w DN cyfry w heksach MUSZA być poprzedzone symbolem \$.

Pomocna Dłoń

Masz jakiś problem, chcesz coś kupić, sprzedać, wymienić, nawiązać kontakt z innymi fanami - napisz (na kartkach pocztowych!). Znasz odpowiedź na jakiś problem - też napisz (na czym chcesz) - zyskasz stawę i wdzięczność (i nie tylko...).

Mam problem

Nie wiem, co się stało, bez dyskietki systemowej nie mogę odpalić komputera. Jeśli dyskietki systemowej nie ma w stacji, pojawia się napis: „Non system disk or disk error. Please replace and press any key when ready”. Proszę o pomoc. Łukasz z Warszawy.

Hm, spróbuj tak: włóż dyskietkę systemową do napędu (już po uruchomieniu systemu) i wpisz (będąc w DOS), w linii komend: „sys A: C:” (naturalnie bez cudzysłowów). Jeśli nie pomoże - cóż, pewnie trzeba będzie reinstalować system. Sprawdź też przy okazji w BIOSie, czy nie masz przypadkiem ustawionego bootowania komputera na A:.

Jak wywołać procedurę formatowania dysku C w Turbo Pascalu?
Bloodman.

Polecamy książkę p. Marciniaka „TurboPascal 7.0” - sorry, nie możemy zmieniać tego działu w poradnik dla programistów...

W Tomb Raider jestem na poziomie Palace Midas i nie wiem, co dalej. Posiadam Scion i 3 ołowiane cegły (lead bar). Wchodzę do 4 pomieszczenia, wkładam cegłę, a ona mówi „no”.
Tomasz Łabędzki, Czarnków.

CO MAM JESZCZE ZROBIĆ W KING QUEST 1: mam już dagger, note, pouch of diamonds, gold egg, fiddle, carrot, magic ring, sceptre, shield, walnut. Uciutałem już 75 pkt.
GLOOT (janusz@euro.net.pl)

Poszukuję solucji do LBA.
Frog, Tychy.

Jeśli do dwójki - no to masz w tym i poprzednim numerze ;-).

Sprzedam

Komputer P-150, 16 Mb Ram, monitor Samsung 14" kolor, Cdx4, FDD 3,5", SB16 Wave 3D, SVGA S3 Virge 2/4 Mb DX, bogate oprogramowanie i gry, gwarancja. Cena: 4100 zł.
Piotr Masełkowski, Powst. Śl. 166/39, 53-139 Wrocław.

Gry: Blue Force, Ringworld, Red Baron + A10 Tank Killer, The Magic Death - po 25 zł/szt. CDA 7/96 - 10 zł, CD Magazyn 6/96 - 15 zł, CD Magazyn 2, 3 - po 12 zł, Primal Rage - 75 zł, Warriors - 70 zł, Inca (2 CD) - 20 zł.
Leszek Lach, Kozielska 18, 47-411 Rudnik.

Gry: Ace Ventura PL (nie rozpakowana) - 107 zł lub zamienię na gry do PSX. W cenę wliczona przesyłka. CDA 1-17 (z CD) lub zamienię na Playstation Magazyn z CD. Łukasz Ługowski, Chmielna 8, 08-110 Siedlce, tel. (0-25) 43-53-75 (po 18.00).

Windows 3.11 for Workgroups (10 dyskietek) - 110 zł. Turbo Pascal 5.0 (1 dysk) - 35 zł, TAG (1 dysk) - 18 zł. MPST (1 dysk) - 6 zł. Dyskietkową wersję gry Apache - 6 zł, MKS_Vir 3.34 i 3.35 (1 dysk) - 20 zł. SEA (1 dysk) - 20 zł. Gry: Grand Prix, Test Drive, Blackout (na dyskietkach) - 12 zł. DOS Navigator (2 dyskietki) - 50 zł. Przy zakupie co najmniej 3 programów ponoszę koszt wysyłki.
Cezary Kowalski, Podrudzie 27, 05-300 Mińsk Maz.

Grę XS, tanio (cena do uzgodnienia). Piotr Prystupa, Niepodległości 94/1, 43-502 Czechowice-Dziedzice, tel. (0-32) 21548-20.

Booster systemu karcianego Net Runner - 9 zł. Gambler CD 6/97 - 7 zł, PC Shareware 7-8/97 - 7 zł. CDA 7/96, 5-10/97 (z kompaktami) - po 10 zł/szt. + koszt przesyłki.
Tadeusz Strzelecki, Nowice 37, 58-140 Jaworzyna Śl.

Gry: SimFarm i A-Train - po 35 zł. Joanna Olszak, M. Konopnickiej 4/41, 85-124 Bydgoszcz, tel. (052) 71-58-66.

Procesor Pentium 75 Mhz (z coolerem) za 160 zł. Pentium P-166 za 460 zł (gwarancja, obudowa ceramiczna).
Andrzej Górecki, Ociesowa 52/7, 59-320 Polkowice, tel. (072) 8 456 486.

Grę Neverhood (130 zł) lub wymienię na Toonstruck.
Kamil Kasprzak, Gluszczyzna 53, 20-388 Lublin 6.

Drukarkę Panasonic 9-igiet - 200 zł. Płytę główną 486DX4 100 Mhz + procesor - za 250 zł. Kartę graficzną Cirrus Logic za 90 zł.
Jacek, tel. (0-61) 862-66-42.

Gry: Redneck Rampage, Conquest Earth, Moto Racer, Carmageddon - po 80 zł/szt.
Marcin Muras, Sikorskiego 5/47, 95-015 Głowno, tel. (042) 192-215.

Gazety o Nintendo po 10 zł/szt. Zasilacz i akumulator do GB za 70 zł. Gry: Destruction Derby, Polanie, Euro'96 - po 50 zł, Extreme Games - 60 zł, Carmageddon - 70 zł, Red Alert - 100 zł.
Tomek, Orzegowska 78/6, 41-907 Bytom, tel. (032) 81-53-40.

Kupię

Gry: Liga Polska Manager'95 - 35 zł, Premier Manager 3 - 40 zł.
Leszek Lach, Kozielska 18, 47-411 Rudnik.

Nawiążę kontakt

Z grupą poszukującą muzyka. Przyślij dysk, odpowiedź gwarantowana. Friendship rules!
Piotr „Pejot” Jędrusiak, Lelewela 6/58, 38-400 Krosno.

Z posiadaczami gier: Liga Polska Manager'95 i Premier Manager 3 oraz innych symulatorów piłkarskich na PC.
Leszek Lach, Kozielska 18, 47-411 Rudnik.

Z osobami lubiącymi przygodówki, mordobicia, strategię, wyścigi.
Marcin Rytel, Katowicka 6, 42-284 Herby.

Początkujący muzyk (moduły w debiutach w październikowym CDA) poszukuje kontaktów.
Marek - OSA, Ul. Tuwima 30/5, 59-336 Lubin.

Forum

Poszukuję pakerów plików wykonywalnych (np. Pklite, Lzexe) we wszystkich wersjach oraz zabezpieczone plików Exe i Com (np.

Sodom System Protector, Exe/Com Protect itp.) W zamian inne sharewareowe programy.
Leszek Lach, Kozielska 18, 47-411 Rudnik.

Klub PC SKY HARD DISK zaprasza zainteresowanych. Tipsy, opisy, pomoce w grach i programach, klubowa gazetka. Dysk 3,5" + znaczek = nagrany dysk + gazetka.
Marek Figielski, Plac Grunwaldu 10a/6, 14-500 Braniewo.

Action Reaction

Tomb Raider (11/97).
Należy otworzyć pozostałe wrota. Na nich znajdują się rysunki przedstawiające ustawienia dźwigni potrzebne do ich otwarcia.
Łukasz „Kubusiol” Kubiński, Trzemeszno.
Sam'n'Max Hit the Road (6/97)
Po przejściu przez lustro przełącz lewą dźwignię. Zmiana biegunów magnetycznych dopasuje twe gabaryty do czerwonych drzwi.
GLOOT (janusz@euro.net.pl)

7 Dni i Nocy (6/97)
Pierwszego dnia waży mały srebrny klucz z recepcji. Dziewczyń (drugi dzień) znajdziesz w pokoju nr 1.
GLOOT (janusz@euro.net.pl)

Regulamin

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!). U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Kupię/Sprzedam/Zamienię oraz Nawiążę Kontakt, należy podać swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Jeśli oferujecie coś do sprzedaży - podawajcie proponowaną cenę!
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przereklamowania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wyniki z nich skutki.

Wywiad z Sidem Meierem

Spytajcie najlepszych projektantów, kogo najbardziej podziwiają, a przypuszczam, że wielu z nich odpowie „Sida Meiera”. Pasmo jego sukcesów jest nieprawdopodobne, od Cywilizacji do Railroad Tycoon. Teraz w nowej firmie Firaxis wspólnie ze starymi kupkami zakończył pracę nad swoją najnowszą grą - Gettysburgiem.

Brenda/CD-Action:

Kiedy ostatnim razem rozmawiałam z tobą, Gettysburg był ciągle jeszcze trzymany za zamkniętymi drzwiami pod kluczem. Czy teraz możesz już uchylić rąbka tajemnicy?

Sid Meier/Firaxis Games:

Gra jest już gotowa i nie ma już tajemnic. To jest taktyczna gra akcji. Dotyczy ona bitwy po Gettysburgiem. Ma swoją dość długą historię. Wojna secesyjna jest to temat, którym pasjonuję się już od dłuższego czasu i wydaje mi się, że inni ludzie związani z grami mają podobne podejście do niego. Właściwie to zacząłem projektowanie coś około trzech czy nawet czterech gier o tej wojnie, ale żadna z nich nie wychodziła w taki sposób, jakiego bym sobie życzył. Dlatego żadna z nich nigdy nie została wydana.

CDA:

No właśnie! Wiem, że chodziła za tobą myśl o grze „secesyjnej” przez dłuższy czas.

Sid:

To prawda. Pracowałem nad nią, ale nigdy nie potrafiłem znaleźć takich rozwiązań, które uchwyciłyby moje wyobrażenia o bitwach z tego okresu. Pierwszym problemem było ustalenie, na czym właściwie należałoby się skupić. Jest pełno interesujących rzeczy. Są na przykład same bitwy, są wszystkie te manewry, które prowadzą do bitwy i w końcu jest cała strategia prowadzenia wojny, bycia Lincolnem i podejmowania tych

wszystkich trudnych decyzji. Chyba częściowo problemem moim było zdecydowanie, na czym skupić się przede wszystkim. Ciągle chciałem robić parę rzeczy naraz w tej grze i to nie było wcale zabawne. Kłopot polegał na tym, że próbując angażować się w jedno zagadnienie, musiałem zajmować się czymś innym, co jednak wynikało z tego wcześniejszego właśnie. I wtedy, zanim kończyłem to drugie, nie pamiętałem już, co chciałem osiągnąć w tej pierwszej kwestii. Więc nadmiar był moim głównym problemem.

CDA:

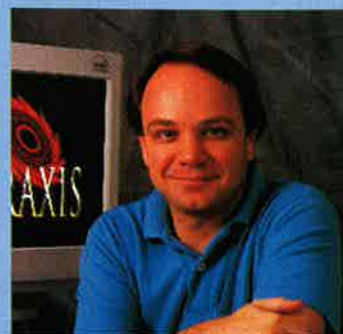
I na szczęście masz już za sobą te wszystkie kłopoty...

Sid:

No coż, kiedy zacząłem ten projekt na nowo w zeszłym roku, zdecydowałem, że sprawa pola bitwy bardzo uporządkuje i wyczyści tę grę. Obecnie, w czasach tych wszystkich wysokich rozdzielczości i potężnych maszyn, mogłem w końcu zrobić taki rodzaj gry, na jakim mniej więcej mi zależało. Dzięki temu uzyskałem efekt prawdziwych ołowianych żołnierzyków: prawie realnych żołnierzy maszerujących między bardzo realistycznymi drzewami wokół pola bitwy. Wykonują te wszystkie prawdziwe ruchy, ustawiają się w formacje i palą z dział w taki właśnie sposób, jaki mali chłopcy lubią najbardziej i jaki sobie każdy chłopiec wyobraża. Istnieje pewna książka, dostałem ją od mojego ojca kiedy miałem osiem lat, która tak właśnie przedstawia Wojnę Secesyjną. Bardzo mnie zaszokowały mapy w tej książce, ktoś pięknie je namalował. Chociaż to nie są wcale mapy: są dokładne, ale widać na nich wszystkich żołnierzy maszerujących i biegnących do ataku. To ta książeczka pomogła mi wyobrazić sobie tę słynną wojnę. Chciałem uchwycić w mojej grze to, czego nauczyłem się z tej książki. W każdej grze próbuję znaleźć właściwe podejście. To nie jest tak, że zabieram się za jakąś grę i mówię sobie: „Teraz robię strategię opartą na turach, to niech będzie oparta na turach” albo „teraz czas na akcję w czasie rzeczywistym” czy też „kolej na roleplaya”. Tak naprawdę to temat sam

Sid Meier - krótka notka biograficzna

Człowiek uznawany za jednego z prawdziwych pionierów w dziedzinie projektowania gier komputerowych. Ma na swoim koncie praktycznie każdą ważniejszą nagrodę przemysłu rozrywkowego. Wystarczy krótki rzut oka na jego karierę zawodową, by stwierdzić, że oto mamy do czynienia z postacią kultową. W 1982 r. Sid razem z byłym pilotem Dzikim Bilem (Stealeyem) założył MicroProse Software, jedną z pierwszych firm produkujących wysokiej jakości gry (F-15 Strike Eagle, Silent Service i Pirates). Wszystkie produkcje, które wyszły spod jego ręki zyskały sobie sławę i uznanie graczy. Do serii hitów Sida



należy zaliczyć również: F-19 Stealth Fighter, Railroad Tycoon, Cywilizację i Magic: The Gathering. Obecnie pracuje we własnej firmie Firaxis Games, która stała się nowym centrum komputerowych przebojów.

determinuje sposób przedstawienia gry. Łapiesz coś i wtedy wyobrazasz sobie, co mogłoby być fajnego albo zabawnego w tym temacie. Później szukasz sposobu, żeby przekazać ten sam temat graczowi.

Brenda: Wygląda na to, że postępujesz odwrotnie do wszystkich firm produkujących gry. Normalnie każdy mówi: „Potrzebna nam gra akcji. Jak ją zrobimy?”

Sid:

„...dobra, poszukajmy tematu!”

CDA:

Ty mówisz: „Mam temat. Jaki rodzaj gry z tego wyjdzie?”

Sid:

Dokładnie tak. Kiedy robiłem Cywilizację, popatrzyłem na sprawę i postanowiłem: „Chcę, żeby ta gra obejmowała spory kawał czasu i naprawdę chciałbym, żeby była o budowaniu czegoś, planowaniu i wprawianiu tego w ruch”. Tury nadawały się świetnie do osiągnięcia tego zamierzenia, ponieważ pozwalały graczowi skupiać uwagę tylko na wybranych elementach i utrzymywać jego własne tempo gry. Dzięki temu zasady były bardzo proste i łatwe do przewidzenia. Zatem budynki w twojej cywilizacji były łatwe do zrozumienia, ale zabawa polegała na składaniu ich na wiele różnych, interesujących sposobów. Kiedy zaś popatrzyłem na

Wojnę Secesyjną i kilka programów, które o niej coś tam mówią (z moich poprzednich doświadczeń), wymyśliłem, że jedynym sposobem na sprawiedliwe potraktowanie tematu powinna być gra real-time. Częścią bitwy jest jej nieprzewidywalność, bycie pod presją czasu i konieczność podejmowania szybkich decyzji. Takie rzeczy zdarzają się tylko w świecie czasu rzeczywistego. Moje zmartwienie jednak polegało na tym, że już próbowałem czegoś w tym stylu, ze wszystkimi elementami dziejącymi się naraz. W akcjach czasu rzeczywistego istnieje problem narzucający uczucie, że my kontrolujemy to, co się dzieje w opozycji do „co się dzieje” kontrolującego nas samych.

CDA:

To prawdziwe zmartwienie dla projektantów RTS-ów.

Sid:

No tak. Włożyliśmy sporo pracy w ten produkt, w stworzenie interfejsu. Rozwinęliśmy sposób uzyskiwania informacji z gry i przekazywania twoich rozkazów, które mogłyby zaradzić rodzącym się problemom. Dzięki temu mamy grę reagującą na nasze posunięcia. To było prawdziwe wyzwanie i teraz rozumiem, dlaczego wszystkie gry rozgrywane się w czasie rzeczywistym są albo za świata fantasy, albo wymyślone. Nie mam

nic złego na myśli, ale tematy są realizowane w taki sposób, że mogą pracować tylko w czasie rzeczywistym. To znaczy Warcraft jest naprawdę wspaniałą grą i bardzo lubię w nią grać, ale wszystko w niej jest tak zaprojektowane, żeby nic nie było zbyt skomplikowane do rozgrywki w czasie rzeczywistym. Wiesz, nikt nie nazwałby tego realistycznym produktem. To jest rzeczywiście pierwszy przypadek, żeby ktoś interesował się prawdziwym historycznym problemem, tematem z życia wziętym i zrobił z tego grę w czasie rzeczywistym. Myślę więc, że sprawa polega na tym, aby gracz nie miał wrażenia, że nie kontroluje gry lub, że gra sama prowadzi rozgrywkę za niego. Wierzę, że znaleźliśmy świetne rozwiązanie. To było jedno z największych wyzwani w Gettysburgu. Poważnie. Reszta sama się jakoś ułożyła. Bardzo mnie interesuje Wojna Secesyjna i chyba większość ludzi ma jakieś błędy o niej pojęcie. Zawsze staram się, by moje gry nie były dla ekspertów w jakiejś dziedzinie, ale dla kogoś, kto wie tylko trochę i chciałby to jakoś w grze wykorzystać. Dla mnie taką grą, która umożliwia graczowi realizację tych pragnień jest właśnie Gettysburg. Nie wymaga one od ciebie, żebyś była ekspertem od Wojny Secesyjnej, a grafika i sposób przedstawienia prawie same nauczają wszystkiego.

CDA:

Pod tym względem gra bardzo przypomina Cywilizację.

Sid:

Myślę, że to prawda. Jest w niej sporo miejsca na wypróbowanie różnych rozwiązań i wtedy łatwo można sprawdzić, czy coś działa, czy nie. Jeśli coś nie działa, sam odkryjesz przyczynę. To nie jest gra zmuszająca cię do czytania instrukcji i realizacji ich założeń w rozgrywce. Gettysburg daje możliwość sprawdzenia rozmaitych sposobów, strategii i nauczania się najbardziej skutecznych metod wygrywania. Brzmi to trochę ironicznie, bo przecież cała wojna między Północą i Południem była taka. Na początku wojny byli tylko ochotnicy, którzy sami nie wiedzieli, co mają robić. Gracz przemierza takie same drogi, jak generalowie z tamtych czasów. Technicznie to moja gra wygląda bardzo standardowo, takie tam Windowsy 95, niezłe dźwięki,

czadowa grafika, trochę multimediów, wysoka rozdzielczość i temu podobne...

CDA:

Dlaczego wybrałeś akurat bitwę pod Gettysburgiem?

Sid:

Żeby odpowiedzieć na to pytanie, muszę znowu wrócić do moich kłopotów z nadmiarem opcji i rozwiązań w poprzednich pomysłach na grę. Musieliśmy poprzestać jedynie na tej bitwie, żeby zlikwidować grozący nam chaos. Trzeba było sobie powiedzieć: „Dobra, robimy bitwę. Skupiamy się na tym, jak będą poruszać się pojedynczy żołnierze i jednostki, później złożymy to w jedną całość.” To wcale nie wygląda ja Cywilizacja, ale jest pewne podobieństwo polegające na współpracy bardzo prostych elementów, które mają tworzyć bardzo głęboką i skomplikowaną strukturę. Widzę to wszystko w grze, o której teraz mówimy. Interakcja pomiędzy mapą, terenami, tym gdzie są lasy, wzgórze i drogi a różnymi jednostkami oddanymi do twojej dyspozycji i generalami. Niektórzy generalowie są lepsi niż inni, to samo dotyczy jednostek. Masz działa, kawalerię i piechotę- wszystkie zróżnicowane pod względem siły. Są one jednak łatwe do ogarnięcia. Ale kiedy zaczniesz nimi kombinować, a zegar tyka nieuchronnie... (śmiesz). Rzeczy poruszają się w czasie rzeczywistym. Każda bitwa jest osobnym doświadczeniem i wiele z jej elementów tak samo. Widzę podobieństwo do Cywilizacji w wielu moich grach. To świetne uczucie, kiedy bierzesz łatwe, prościutkie składniki i rzucasz je do gry tak, by zaczęły wzajemnie na siebie oddziaływać.

CDA:

Słuchaj Sid, tak na oko, po twoich uwagach, wydaje mi się, że AI (sztuczna inteligencja) w tej grze musi być na jakimś nieprawdopodobnym poziomie.

Sid:

AI jest potężnym wyzwaniem. To zupełnie oddzielna, trudna strona gry. Jedną sprawą, która bardzo pomaga, jest rozwiązanie problemu z interfejsem. Kiedy gracz może łatwo przekazać, o co mu chodzi, komputer tak jakby podkrada sposób myślenia grającego i próbuje robić to samo. Na

przykład jedno z naszych rozwiązań umożliwia generalom wydawanie rozkazów dotyczących dużej liczby jednostek. Więc jeśli chcesz wykonać jakiś duży ruch, przekazujesz sprawę twoim generalom (oni rozkażą jednostkom, co należy robić w jednym czasie), zamiast ruszać każdą jednostkę z osobna. Taki sam mechanizm obowiązuje sztuczną inteligencję, bo użyliśmy tylko tych podstawowych komend. Pomogło. Robiłem sztuczną inteligencję do prawie wszystkich naszych gier. Duża zabawa. (śmiesz) Proces rozwoju AI wymaga dużej ilości grania, więc zwykle generuję jakieś założenia do sztucznej inteligencji, później siadam i gram. Następnie obserwuję, co robię, żeby wygrać bitwę i uczę AI tych samych trików. Po tym znowu gram i oczywiście odkrywam następne sztuczki, które przekazuję komputerowi. Jak widzisz jest to ewolucyjny proces, który wymaga czasu i cierpliwości. Jest w każdym razie co robić. To jest pierwsza zrobiona przeze mnie gra, która ma w sobie elementy multiplayer. Używamy ich do testowania poziomu AI. Mamy tu ośmiu graczy, a granie z innym człowiekiem naprawdę zmusza do wysiłku umysłowego. Wyniki takich rozgrywek i zebrane doświadczenia zastosowaliśmy do rozwoju sztucznej inteligencji.

CDA:

A jak właściwie wygląda sama rozgrywka w trybie multiplayer?

Sid:

Okazuje się, że może ona dostarczyć wiele naprawdę dobrej zabawy. Nigdy szczególnie nie podniecałem się tym trybem gry, aż dotąd właściwie. W tej grze jednak dodaje on jakiegoś czystego wymiaru. Można łatwo grać w drużynie. Nie jest trudno utworzyć armię z dwoma czy trzema generalami. Można też zmierzyć się całą drużyną ze sztuczną inteligencją. Więc dwóch albo trzech graczy może wziąć się za bary z AI. Rozegraliśmy już kilka sporych pojedynków drużynowych, np. po trzy osoby z każdej strony. Ale dobra zabawa zaczyna się już przy grze jeden na jednego. Taka sytuacja działa bardzo dobrze w trybie multiplayer, bo każda ze stron prowadzi czystą rozgrywkę, co oznacza, że każdy ma dokładnie takie same szanse wyjściowe. Dlatego to ma sens, ponieważ żadna ze stron nie otrzymuje od razu na starcie przewagi w wyposażeniu.

Zrobiłem w przeszłości takie gry, na przykład F19, które nie realizują tego założenia. Otrzymujesz świetny samolot, zresztą jedyne w całej grze, a biedny komputer ma do dyspozycji 300 sztuk mięsa armatniego w wydaniu lotniczym. Takie gry nie mogą dostarczać radości w trybie multiplayer, bo nie dają równych szans wszystkim.

CDA:

Oczywiście mając już za sobą cały ten wysiłek włożony w sztuczną inteligencję i jak twierdzisz solidny engine czy grywalność, myślicie pewnie, że można by je zmodyfikować do potrzeb innych bitew. Przecież zainteresowanie tą wojną jest tak duże...

Sid:

To jest oczywiście prawda. Narazie jednak nie zrobiłem żadnego sequela. Jest jakaś wewnętrzna tendencja po skończeniu gry, żeby już do niej nigdy nie wracać (śmiesz). Nie chciałbym tu niczego obiecywać, ale rzeczywiście nie jest to nielogiczne, że moglibyśmy popracować nad jakąś kontynuacją.

CDA:

A gdyby tak spróbować chwytu z Jagged Alliance: Deadly Games, który pozwolił tworzyć własne scenariusze...

Sid:

Taaak, zostawiliśmy pewne sprawy otwarte dla gracza. System tworzenia scenariusza, na przykład, który jest pewnego rodzaju dwu, trzy czy nawet czterowarstwowym określeniem tego, które jednostki będą zaangażowane albo na której części mapy będą toczyć się bitwy itp. To zostawiamy do decyzji gracza i później mu to udokumentujemy. Jedną z bardzo interesujących rzeczy dotyczących bitwy pod Gettysburgiem jest ogromna ilość domniemywań typu: „co by było, gdyby...?”. Teraz mamy szansę sami przetestować różne warianty biegu historii.

CDA:

Toczy się gorąca dyskusja pomiędzy entuzjastami Wojny Secesyjnej na temat możliwych konsekwencji ewentualnych różnic w przebiegu walk.

Sid:

Slusnie i wlasnie otwierajac system scenariusza, dajemy graczom szanse stworzenia dowolnej sytuacji, ktora moglaby sie zdarzyc w tamtej wojnie. Co by sie stalo, gdyby Jackson byl pod Gettysburgiem albo gdyby go zaatakowano? Jest pelno takich pytan, bardzo waznych zreszta, dla ktorych grajacy ulozy wlasny scenariusz, ale tez istnieja pytania zatwardzialych fanow tematu i te tez znajduja w tej grze swoje odpowiedzi. Mozna robic cala mase innych rzeczy i przeslac innym fanatykom wyniki swoich eksperymentow przez Internet. Jest w grze element tworzenia, ale nie mozna za jego pomoc stworzyc dowolnej bitwy z Wojny Secesyjnej, bo to doprowadziloby do... Znowu wracamy do problemu nadmiaru (smiech). Chce byc pewny, ze mamy podstawowa gre w dobrym ksztalcie, a pozniej zadecydujemy, gdzie mozna by ewentualnie z nia dojsc i jakie modyfikacje wykonac.

CDA:

Szybko uporaliście się z Gettysburgiem, zwłaszcza, że niedawno przecież zaczęła pracę z Firaxis.

Sid:

Wiesz, pewne gry same się układają. Zwykle jest tak, że im dłużej trwa robienie czegoś, tym gorszy efekt się uzyskuje. Czas potrzebny na zrobienie tej akurat gry okazał się być rokiem i dwoma miesiącami. Część tego czasu wykorzystałem na robienie już czegoś innego. Wychodzi z tego mniej więcej rok. Wychodzi z tego mniej więcej rok. Całkiem niezły wynik. Jednak rekordem świata było zrobienie Railroad Tycoon w dziewięć miesięcy. Niewiele gorzej wyglądał czas potrzebny do realizacji Cywilizacji - też coś około roku. Myślę, że kiedy gra ma dobre założenia i trzyma się kupy, nie ma potrzeby siedzenia nad nią przez jakiś nieprawdopodobnie długi czas. Pracowałem już przy takich grach, które pożerały za dużo czasu. Później okazywało się... (śmiech). Całe szczęście, że Gettysburg dobrze się robił. Już po kilku tygodniach pracy dało się w to grać i wszystko dobrze wyszło.

CDA:

Jak to jest być znowu na swoim?

Sid:

Fantastycznie! Dobrze się bawimy. Przeprowadziliśmy się do nowych biur jakieś parę miesięcy temu i każdy z nas w nowym zespole jest dobrze umotywowany. Jest świetnie. Mamy sporo doskonałych ludzi, czyste otoczenie. Uważam, że to była jak najbardziej słuszną decyzją. Jeszcze rok temu mieliśmy wrażenie, że wlecziemy się trochę w ogonie rynku gier, bo nie mieliśmy tysiąca pracowników i miliardów dolarów zaangażowanych w przedsięwzięcie. Wiedzieliśmy jednak, że nasze podejście jest dobre. Zanim my podjęliśmy naszą decyzję, były już firmy, które zrobiły to, co my. Na przykład ludzie z id albo Bullfrog. Sporo twórczej roboty jest dziełem mniejszych firm.

CDA:

Prawdę mówiąc byłam na początku tego trendu. Zrobiłam serię wywiadów i zauważyłam dziwną rzecz: wszystkie wielkie nazwiska odchodziły z dużych firm. Nie jacyś tam mało ważni goście, ale John Romero, Peter Molyneux, ty, Chris Roberts...

Sid:

Wszyscy ważniacy! (śmiech)

CDA:

(śmiech) Tak, wszyscy nadęci ważniacy.

Sid:

No cóż, coś w tym jest... Wygląda na to, że jakieś trzy albo cztery lata temu każdy nowy CD-Rom miał napisane na nim modne, magiczne słowo MULTIMEDIA. Wtedy firmy zadecydowały, że jedyny sposób robienia gier to upodobnić je do filmów. Musiały mieć filmy i dźwięk i do tego jeszcze wypełniać do końca płytki.

Potrzeba było całej masy ludzi, żeby to osiągnąć. Nie dało się nic zrobić bez dwunastu artystów, czterech gości od dźwięku, kilku pisarzy i tyłuż projektantów, nie mówiąc już o całej organizacji. Wielu ludzi musiało się trudzić, żeby dopasować gry do domniemyanych potrzeb rynku. Nagle ukazały się gry typu Doom i kilka innych tytułów i wtedy wyszło na jaw, że nie mają one tych wszystkich kraników i dywaników, a jednak cieszą się dużym powodzeniem u graczy. Wtedy firmy obudziły się i wymyśliły, że nie ma zapotrzebowania na cały ten multimedialny stuff, ale jest zapotrzebowanie na dobrego projektanta, programistę i ludzi znających gry, lubiących je i potrafiących coś z nimi robić. Wahadło wróciło w stronę małych firm. Poza tym korporacje wyewoluowały w takim kierunku, że przestały być twórcze i przedsiębiorcze jak za dawnych dni ich świetności. Pewnie to właśnie zmotywowało niektórych ludzi do poszukiwań innego wyjścia.

CDA:

Jak już powiedziałeś, twoje gry mają swoje źródło w pasjach i zainteresowaniach. Chodziły za tobą gry o Wojnie Secesyjnej. Zrobiłeś już jedną. Co teraz nie daje ci spać po nocach?

Sid:

O kurza noga! Staram się nie myśleć o następnych grach, bo za bardzo mnie to kusi. (śmiech)

CDA:

No dobra, jaki to ma być temat?

Sid:

Kuszą mnie jakieś zmasowane gry w trybie multiplayer. Nie wydaje mi się, żebyśmy byli na to gotowi

technologicznie, z całym zapleczem i dochodami. Ale myślę, że jak zdamy sobie sprawę z tego, jak się robi gry multiplayerowe - nie jakieś tam gry dla jednego gracza przystosowane dla kilku niewymagających entuzjastów - dokona się wielka rewolucja w przemyśle rozrywkowym. Chciałbym tym właśnie się zająć trochę bliżej. Nie wiem, czy przyszedł już na to czas. Może za rok albo kiedyś tam...

CDA:

Właśnie o tym teraz marzysz?

Sid:

Raczej tak (śmiech). Istnieją ciągle jeszcze tematy, których odpowiednio nie uhonorowano. Są one związane z czasami, kiedy byłem chłopcem i całe lato spędzałem nad samolotami, łodziami podwodnymi czy temu podobnymi. Wszystkie dotyczą moich zainteresowań z czasów dzieciństwa. Teraz mogę do nich powracać i, bawiąc się ciągle, dodać im głębi. Jest jeszcze wiele takich minipacji z dzieciństwa, o których mógłbym zrobić grę. Wierzę, że staną się one tematami nowych produkcji, na widok których krzykniesz: „Tak! Chciałbym zobaczyć, jakie to jest świetne!” Miejmy nadzieję, że mózg dorosłego potrafi dodać do tych projektów trochę głębi i nauki. Nie nadużywam słowa edukacja, ale myślę, że jest ona obecna w naszych grach. W końcu na tym polega cała zabawa: patrzysz na coś i mówisz: „Jeszcze dwie godziny temu nie umiałem tego zrobić, a teraz umiem. Jestem naprawdę dobry!” (śmiech).

Brenda Garneau

tłumaczył Zbigniew Bański



Brenda Garneau

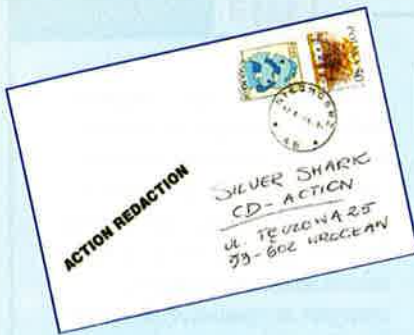
to nazwisko znane i cenione w przemyśle softwarowym od samego początku jego istnienia. Jest Kanadyjką i pracuje w koncernie Sirtech. Asystowała nawet przy narodzinach Wizardry I. Dzięki piętnastoletniej obecności po obu stronach barykady (jako producent i autor wywiadów w jednej osobie) zna osobiście większość znanych postaci, z którymi rozmawia. Z tego też powodu nie zadaje głupich albo nie znaczących pytań i dobrze zna sposoby „podejścia” rozmówcy. Jej wywiady są szczere i w pewien sposób otwarte. Jak twierdzi sama Brenda, rozmawiała ze wszystkimi ważnymi projektantami za wyjątkiem Johna Carmacka. Jest to więc jej szalony cel życiowy, do którego teraz dąży. W swojej pracy jako producent poświęciła 15 lat na studia nad grami roleplayowymi i ich designem. Obecnie zajmuje się tworzeniem historii do mającego się niedługo ukazać Wizardry VIII (tworzy tę serię od 1982 roku). Na pytanie: „Dlaczego przy takiej ilości obowiązkowego pisania robisz jeszcze wywiady?” odpowiedziała: „Lubię to, a poza tym kiedy czytam wywiady napisane przez dziennikarzy, którzy przecież nie znają tajników tego zawodu, chciałabym zmieniać pytania przez nich zadawane. Ludzie spoza branży tak naprawdę nie wiedzą, o co pytać, a przecież Czytelnicy chcą prawdziwych historii. Dlatego robię wywiady i dlatego chcę pisać dla CD-Action”.

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Cie choroba!

Tyle listów natrzaskaliście, że aż nie ma miejsca na wstęp. Więc w maksymalnym skrócie - róbta tak dalej, a poszerzymy Action Redaction o kolejną stronę.

Komunikat miesiąca: „Error: keyboard not present. Press F12 to continue”.



Przemocnik

Jestem maniakiem, który kocha przemoc w grach (...)
Mam parę pytań:

1. Czy dwudziesty numer CDA będzie miał jeszcze więcej stron, 4CD i najlepsze gry będą super opisane?
2. Niech na CD będzie Quake 2.
3. Czy dacie dodatkowe misje do Blood (...)

Jacek Trzcieliński z Bydgoszczy

Ad 1. Więcej stron ma już ten numer, o 4 CD możesz zapomnieć, a recenzje gier - no cóż, robimy co możemy. Ad 2. Jasne, będzie, a na dodatek dołączymy do płytek procesor PII-266 Mhz lub kartę 3Dfx (albo jedno i drugie, a co tam, i obniżymy cenę pisma do 1,29 zł). Wystarczy? Ad 3. Poszukamy i jak znajdziemy - czemu nie?

PROPOZYCJE

1. Czy CD ACTION nie mógłby być wydawany bez CD (jest to wbrew tytułowi waszej gazety), ale np. 10.000 bez i 50.000 z CD.
2. Moglibyście dawać więcej bajerów np. tapety do Win'95... (...)
4. Podoba mi się FILM i rubryka z wywiadami (Clash i Incubation).
5. Może jestem ślepy, ale ostatnio nie było Świnki(a czytając wasze pismo od deski do deski).
6. Nie wciskajcie kitu - na łączonym CD (lipiec-sierpień) nie było dema Earth 2140 i Fifa Soccer Manager - sprawdzałem trzy razy.
7. Cool jest «Kalejdoskop» (na razie jako jedyni macie taki bajer).

Na koniec mam jedno pytanie - czy lepiej kupić nową 4Mb kartę grafiki czy akcelerator do starej (2Mb).
Wiem, że nie lubicie takich pytań, ale nie wiem, co zrobić.

HOJRAK

Ad. 1 Hm - propozycja do rozważenia. Choć dla nas CDA = CDA + 2 kompaktki.

Ad. 2 Czemu nie, będą (albo nawet już są na CD - sprawdź).

Ad. 4 Nam też :-).

Ad. 5 Jest tyle materiałów, że ten dział ciągle wylatuje z rozpiski na dany miesiąc - ale spoko, wróci, teksty są i tylko czekają na wolną stronę.

Ad. 6 Fifa Soccer jest - uruchom plik install2 na CD dosowskim i zobacz, co się zacznie dziać. Natomiast Earth 2140 rzeczywiście nie było - wynikało to z rozmaitych przyczyn techniczno-prawnych i nie mieliśmy na to wpływu, a było za późno, by zmieniać etykietkę kompaktu. No ale co się odwleczę... Earth 2140 pojawił się (i to w poprawionej wersji) na kompakcie nr 17.

A co do ostatniego pytania - bezwzględnie radzimy kupić akcelerator.

Co zrobić?

1. Jakiego programu musiałbym użyć do tworzenia stron tytułowych typu: LucasArts presents (...) i czy mogę to zrobić na P100 z 16MB Ram.
2. Co trzeba zrobić, żeby podzielony na partycje dysk znów był cały (zlikwidować partycje).
3. Chciałbym dowiedzieć się, czy macie kłopoty z oryginalnymi gier (...) W MDK nie było opcji save, a KKND nie chciał się instalować.
4. Czy mogę gdzieś dostać grę Mission Force: Cyberstorm?

Na koniec (...) czy nie można 1-2 stron poświęcić na testy i opisy sprzętu (...)

Lord Bane, Legnica

Ad 1. Trudno powiedzieć - nie wiemy, czy chodzi ci np. o strony internetowe, czy też statyczne plansze, czy może jakieś animacje? W każdym razie powinniśmy

zainteresować się programami graficznymi (w tym 3D - jak np. 3D Studio). Na twojej konfiguracji tworzenie takich (w miarę prostych) planszy czy animacji nie powinno nastęrczać problemów.

Ad 2. Sformatować dysk i założyć tylko jedną partycję. Nie jest to jednak dobry pomysł.

Ad 3. No cóż, zdarzyło się nam, że ten czy inny oryginalny robił jakieś problemy, ale wcześniej czy później udawało się nam je przeczucić.

Ad 4. Popytaj na giełdach, zadzwoń do Sierry albo ich polskiego dystrybutora, daj ogłoszenie do Pomocnej Dłoni... A testy i opisy sprzętu będą już niedługo (nawet w tym numerze).

Blood, bonusy, pytania.

Thnx za recenzję Blood (...) dalibyście kody i solucję (...) Co to są te bonusy (...) Dlaczego zamiast ceny są znaczki budki telefonicznej (...) Czy wszystkie gry będą mógł uruchomić na P-200 MMX, akcelerator grafiki, 32 Mb Ram, Cdx12, SB 16, Windows'95?, SVGA (...)
Zróbcie dział o grach FPP (...)

??? z ???

Kody do Blood były już ładnych parę miesięcy temu (gdzieś późną wiosną). Solucja - czy jest sens? Idź naprzód i tyle! Bonusy - jak sama nazwa wskazuje - to rozmaite premie dla czytelników CDA (np. trenerzy, patche, edytory, solucje itp.) zamieszczane na CD. Znak telefonu oznaczał, że o cenę musicie się sami dowiedzieć (telefonicznie) - po prostu niekiedy producenci (lub dystrybutorzy), gdy przekazują nam grę do testów, sami nie wiedzą jeszcze ile będzie ona kosztować w Polsce. Zresztą jak widzisz już nie podajemy w stopce cen - właśnie dlatego, że za dużo było tych telefonów. Na wymienionym konfigu powinny działać jeśli nie wszystkie, to 99,9% nowych gier. Dział o grach FPP (Doom Reality) istnieje w formie wirtualnej na naszym CD, różnił się też, że pojawił się kiedyś także na lamach CDA.

HOUK!

Witajcie blade twarze...)

1. Tipy powinny być na twardszych i dziurkowanych kartkach, tak aby można je było wpinać do specjalnego SEGREGATORA CD-ACTION...)
2. Strategie (niekiedy fajne gierki), ale 18 stron to za dużo. Ludzie przecież wystarczą 4 kartki a reszta opisów na CD.
3. W etui na CD potwornie wylamują się sąbki.
4. Scena, Królestwo Chaosu, Wywiad, Film, Suffer, Tipy mogłyby być w osobnej książeczce, takiej co to jest dołączana do pisma.

INTRUDER

Ad. 1 Pomysł naprawdę ciekawy i nie wykluczam, że za jakiś czas zastosujemy go w praktyce.

Ad. 2 No cóż, czasem w numerze jest więcej takich lub innych gier, ale to przecież nie jest reguła. Opisy na CD? Czy jak wiem?

Ad. 3 Nie przesadzaj, mi do tej pory nie wylamał się ani jeden ząbek (nie licząc mlecznych) - po prostu nieco delikatniej wyjmij CD i tyle.

Ad 4. Wychodzi na to, że powinniśmy wydawać DWA czasopisma (jedno o nazwie CD, a drugie... Action :-)). Póki co pomysł jest nie do zrealizowania.

Pochwały i morały

Bardzo się cieszę, że CD - ACTION jest jednym z najlepszych pism komputerowych w Polsce (w/g mnie najlepszym, taki XXX niech się schowa). Jednak mimo przeogromnej sympatii, jaką do Was czuję, zaufanie moje i więź z Wami zostały nadwyróżone. Miałem nadzieję, że chociaż w jednym magazynie nie będzie kompletnie głupich anonów 0 - 700 XX XXX. A tu co? Nr 17 i jakiś «Super Konkurs». Czy Wy głupa rżnicie? Mam nadzieję, że 0 - 700 XX XXX więcej nie znajdzie u

Was miejsca, ponieważ coś takiego naprawdę obniża poziom pisma. Dobra, jeszcze nie koniec z morałami. We wspomnianym numerze 17-ty CHUFU opisuje gierkę «Jet the Sexy Empire». Powyżej znajduje się czerwony prostokąt z nagłówkiem «Mamy problem». Ideą tego tekstu jest kontakt z młodszym czytelnikiem - perwersja. Wszystko ekstra i nagle leci zdanie: «Gra tylko dla dorosłych graczy». Bomba. Skoro obawiacie się zdeprawowania czytelników, to po co do diabła drukujecie tyle TAKICH obrazków:))))). Mi tam nie zależy, bo widziałem już «ostrzejsze» fotki, ale w ten sposób zaprzeczacie samym sobie. Wcale nie liczę na przeprosiny, bo nie o nie mi chodzi. Chcę tylko zwrócić Waszą uwagę na byki takiego kalibru (...)

Na zawsze Wasz Igielka

PS. Oddajcie naczelnego !!!!!

Hm, hm, „za treść reklam redakcja nie odpowiada”... Popatrz może w ten sposób: obecność cudzych reklam (bo to nie nasz konkurs of course!) na lamach pisma pozwala nam na utrzymanie starej ceny. Więc co wolisz - te reklamy i 12.99 czy ich brak i np. 13.99 albo 14.77? Co do Wet, to i tak wybrałbyśmy te najładniejsze fotki... i nie zaprzeczamy samym sobie. Dzięki prezentacji gry wiecie już, że to ostrzeżenie nie było żadnym chwytym reklamowym, a jednocześnie zdjęcia nie były przecież nadmiernie śmiałe. Ps. Ktorego?!

Sie macie

(...) Czy scenowcy są gorsi od mango-maniaków? Chcę Waszego pisma o scenie. Czy moglibyście podać dokładne zasady swapperskie. Czy Alfred już wrócił? (...)

MicroGro

Nie są gorsi, ale niestety mniej liczni. Stąd póki co nie ma raczej szansy na takie pismo. Nie myśl, że nie chciałbym... Dokładne zasady swapperskie są trudne do określenia - radzę poczytać sobie zawarte na CD polskie magazyny dyskowe; tam jest mnóstwo porad... Alfred wrócił i ma się dobrze.

Pomysły

- (...) Najpierw powinniście zacząć naśladować XXX (cenzura przewencyjna, jak zawsze - red.).
1. Zamieszczajcie zdjęcia gry i opisy - najlepiej w piśmie.
 2. Wprowadźcie podział tematyczny
 3. Zamiast około 33 gier powinniście opisywać 15, ale dobrych (...)
 4. Podzielcie krążki: na jednym byłyby gry, które się instalują, a na drugim uruchamiane z CD.
 5. Włóżcie (...) jakiś program, w którym będą tricki, opisy nowości, listy przebojów.
 6. Zróbcie plebiscyt na demo miesiąca. Grę wybierałby czytelnicy. Zwycięskie demo będzie zamieszczone na CD. Tak samo byłoby z pełnymi wersjami. Powinniście opublikować kilka gier, z których czytelnicy wybieraliby jedną i byłaby ona na CD.

Michał Maciążek

Zacznijmy od tego, że nie zamierzamy nikogo naśladować. Co do pierwszego pomysłu - wymiękam, nie wiem o co chodzi, serio. Pomysł nr 2 raczej nie będzie zrealizowany. Pomysł nr 3 - zawsze jest tak, że to co dla jednego gracza jest „dobrą grą”, to dla drugiego „kaszana”. Stąd jeśli zamieścimy 15 opisów do (naszym zdaniem) dobrych gier (a dla np. Mac Abry dobra gra to wyłącznie turowa strategia, a najlepiej to Steel Panthers) to 50% czytelników powie: co jest?! Nie dość, że dajecie o połowę gier mniej, to na dodatek same rzęchy! A im więcej gier opiszemy, tym większa szansa, że każdy znajdzie wśród nich coś dla siebie. Idea nr 4 - gier, które startują z CD nie ma aż tak dużo, by starczyło ich na jeden pełny krążek. I co wtedy? Zostawiać te 200-300-

Obcy 4

Mordercy - Obcy - wraz z dzielna pani komandos Ellen Ripley na stałe zapisali się w historii SF. Postać Obcego na długie lata stała się symbolem najeźdźcy z kosmosu. Pojawia się w komiksach i grach komputerowych („Space Hulk”, „Alien”). Kiedy powstał „Obcy 3 pasażer Nostromo”, nikt nie przypuszczał, że stanie się filmem kultowym i dorodzi się kontynuacji. W trzeciej części cyklu Ripley ginie, a wraz z nią zostali Obcy. Jak jednak wiadomo w kinie nie ma rzeczy niemożliwych. Tak więc właściciele „dwumetrowego gumowego smoczka na łapach i z ogonem” oraz niezmordowanej Ripley znów będą mogli spotkać się ze swoimi ulubieńcami.

MAGPIE

Gdy pojawiły się wzmianki o kręceniu czwartej części Obcego, rzesze fanów tej „serii” zadawały sobie pytanie, w jaki sposób scenarzyści ożywią Ripley, gdyż dla wszystkich było jasne, że bez

jej organizm przejął geny Obcego. Tak więc, które cechy zwyciężą? A może będziemy mieli do czynienia z nową rasą ludzką?

Na „Aurige” przybywa piracki statek „Betty” z makabrycznym ładunkiem:

zahibernowanymi ludźmi, którzy mają posłużyć za „nosicieli” zarodków Obcych. Wśród załogi „Betty” znajduje się dziewczyna - android, która zdaje sobie sprawę z konsekwencji tego eksperymentu i postanawia pomóc Ripley w

dotychczas stworzone formy Obcego, który w kolejnych filmach przechodzi ewolucję. Ponownie więc obejrzymy legendarną Królową z drugiej części. Odnalezienie jej po tylu latach nie było łatwe. Obawiano się, że już dawno została zniszczona. Na szczęście



zniszczeniu Obcych. Dochodzi do konfrontacji zbrojnej między załogami obu statków, w zamieszaniu uwalniają się Obcy. Autopilot kieruje statek ku Ziemi. Pozostali przy życiu mają kilka godzin, by zapobiec katastrofie. Jedyńą osobą, która może znaleźć wyjście z tej sytuacji jest Ripley, w końcu nikt tak nie rozumie Obcych, jak ona...

„Obcy: Przebudzenie” to pierwszy film cyklu, w którym możemy podziwiać potwora w pełni generowanego przez komputer. Obok cyfrowych istot wykorzystano także „tradycyjnych obcych” z poprzednich części. Postanowiono, że w czwórce „wystąpią” obok siebie wszystkie

okazało się, że trafiła ona do prywatnego kolekcjonera, który zgodził się wypożyczyć model na okres zdjęć.

Pierwszy „Obcy” zaskakiwał makabrycznym pomysłem i bezpośredniością krwawych scen, dwójka trzymała w napięciu, w trójce zaskoczeniem była łysa głowa Sigourney Weaver i radykalne zakończenie filmu, a czym nas zadziwi czwarta część?

Aktorzy: Sigourney Weaver, Winona Ryder, Ron Perlman, Dan Hedaya, Brad Dourif
Reżyser: Jean-Pierre Jeunet



niej nie może być mowy o żadnym filmie. Okazało się, że jest to bardzo proste i na tle dzisiejszych osiągnięć naukowych nawet dosyć wiarygodne. Po prostu należy naszą panią komandos sklonować.

Tak więc 200 lat po wydarzeniach przedstawionych w „Obcym 3” znajdujemy się na pokładzie kosmicznego statku badawczego armii amerykańskiej o nazwie „Auriga”. To tutaj właśnie grupa naukowców przeprowadza eksperyment sklonowania porucznik Ripley na podstawie pobranej (jakiż szczęśliwy zbieg okoliczności!) tuż przed jej śmiercią próbki krwi. Razem z nią odtworzony zostaje zarodek królowej Obcych, który poddany izolacji i starannej opiece ma dostarczyć nowego materiału do badań. Ripley także staje się obiektem eksperymentów, gdyż okazuje się, że



Red Alert - jak grać, jak zwyciężać

Czas mija, pojawiają się coraz to nowsze RTSy, ale dla wielu graczy produkt Westwood Studios pozostaje nadal niekwestionowanym liderem na tym polu. Wielu z Was zapewne czeka na następną część wspaniałego cyklu. Przyznam szczerze, że sam jestem totalnym maniakiem „C&C”. „Jedynkę” ukończyłem na wszelkie możliwe sposoby, „Red Alerta” natomiast po dwa razy każdą ze stron. Z zapalem nacierałem też w „Counterstrike’a”. Są jednak tacy, którzy mają spore problemy z pokonaniem przeciwnika. Zamieszczone w poniższym tekście wskazówki na pewno pomogą im w ukończeniu gry, z pozostałych zaś (mam przynajmniej taką nadzieję) zrobią prawdziwych wirtuozów. Wszystko odnosi się do średniego poziomu trudności. A więc: LET THE COMBAT BEGIN!

NIETOPEREK

Rozpoczynamy rozbudowę bazy lub naprawę już istniejącej. Na początku nie warto wystawiać nosa poza swój przybytek. Jeśli nie zaczniemy odkrywać terenu zbyt szybko, komputer zostawi nas w spokoju. Nie zauważy nas lub uzna za znikome zagrożenie, wysyłając od czasu do czasu kilku wojaków, aby skontrolować sytuację i trochę nas podenerwować. Nie oplaca się go drażnić. Stawiamy rafinerie dla pozyskania kasy, do każdej z nich powinny dojeżdżać dwie wywrotki. W przypadku trzech lub więcej algorytm zaczyna się kaszanić i ostatni pojazd będzie beczynnie krążył obok budynku, nie wylądowując rudy, zrobi to dopiero po rozładunku pierwszego. W niektórych misjach nie warto budować wielu ciężarówek, zbyt szybko wyeksploatują złoża, które nie będą równomiernie odrastać. W rezultacie, w decydującym momencie rozgrywki możemy pozostać bez forsy lub być zmuszeni do wywalczenia nowych polaci surowca, nie mając jeszcze silnej grupy bojowej. W przypadku struktur obronnych, grając Rosjanami, dobrze jest postawić jak najwięcej Cewek Tesli, wspomaganych (jeśli wróg posiada śmigłowce) SAMami. Jeśli zaś opowiadasz się po stronie aliantów, to odradzam budowania jakiegokolwiek bunkrów i wieżyczek artyleryjskich. Te ostatnie są w porównaniu do pierwszej części zbyt drogie w stosunku do możliwości. Szybko okaże się, że mamy mnóstwo wież, kończy nam się pole z rudą, a nie mamy silnej ekipy do zaatakowania bazy wroga. Już lepiej trochę dołożyć i zamiast wieżyczki wyprodukować

czołg. Zawsze można go przestawić, gdy nasza baza się rozrośnie lub będziemy zmuszeni eksploatować dalej położone pola. Można też po prostu rzucić go do zdobywania bazy komputera.

Nie oplaca się też budować Chronosfery ani Żelaznej Kurtyny. Kosztują bowiem majątek i nie na wiele się przydadzą w ferworze walki. Ta pierwsza okrutnie długo się ładuje i pozwala przenieść tylko jeden pojazd. Nie ma mowy o transportowaniu nią piechoty. Nawet gdy zapakujemy naszych do transportera, to transporter teleportuje się, ale żołnierze znikną. (Che, che, chciałoby się przenieść inżynierów w pobliże budynków Sowietów, co?). Żelazna Kurtyna to złom, który też potwornie długo się ładuje, dodatkowo ochrania tylko jedną jednostkę (i to nie latającą). Dobrze jest posłać ją do ataku pierwszą, tak aby przeciwnik na niej właśnie skupił swój ogień. Ale i ta taktyka czasem zawodzi. Komputer zazwyczaj widząc, że i tak nic nie działo, zaczyna atakować inne nasze oddziały. Na domiar złego, gdy wróg ma helikoptery, to wysyła je na nas, gdy właśnie jesteśmy w dwóch trzecich drogi do jego fortyfikacji. Efekt jest taki, że zmuszeni jesteśmy szybciej uaktywnić Kurtynę, tak, że przestaje ona działać na moment po dojechaniu do bazy wroga.

Wielu weteranów „C&C” budowało mur, aby móc stawiać budynki z dala od własnej bazy. Tutaj ta sztuczka nie przejdzie. Zamiast muru możemy jednak budować silosy! Efekt ten sam. Szczególnie przydaje się to,

gdy ulokowaliśmy bazę w głębi ładu a chcemy wybudować dok do budowy okrętów. Co do jednostek to warto stawiać na MIGi. Dwa takie aeroplany niszczą bez problemu stanowisko dział przeciwlotniczych. Czołgi mamucie, chociaż drogie, samonaprawiają się (tylko do połowy), a pozostając bez ruchu, same atakują raketami jednostki latające. Nie trzeba im więc zapewniać obrony przeciwlotniczej. Nie oplaca się budować HINDów (drogie, powolne, kiepsko uzbrojone) i artylerii (włoka się, są kiepsko opancerzone, załatwia je byle piechota, celują długo i nie trafiają w ruchome cele).

Miny należy stawiać w wąskich przejściach, brodach i na mostach, rosyjskie niszczą pojazdy, alianckie - piechotę. Na polu bitwy często są poukrywane skrzynki z forszą lub reperacją wszystkich jednostek. Niekiedy aby je odnaleźć, trzeba zburzyć szyb naftowy, jakąś chatę lub (najczęściej) kościółek. W przypadku znalezienia takiego pakunku należy zrobić zgrzywkę. Jeśli okazuje się, że to kasa, to gramy dalej. Jeśli to naprawy, a my mamy nieuszkodzone jednostki, to wczytujemy wcześniej zapisaną grę i pozostawiamy obok powerupa piechociarza albo na wszelki wypadek dwóch. Mogą oni uaktywnić naprawianie w przełomowej chwili, np. podczas ataku na bazę wroga, gdy nasze siły są już mocno nadwątlone.

Gdy twoją drogę zastąpi kępa drzew, możesz się sfajczyć. Najlepsi do tego celu są grenadierzy i cewki. Te drugie nie pozostawiają nawet kikutu, ale są trudniejsze do zastosowania. Jeśli posiadasz kilka czołgów, MIGów, raket V2 lub inne ustrójstwa o dużym kalibrze, z łatwością przyjdzie ci zniszczenie mostu (podobnie jak przy paleniu drzew, trzymamy klawisz CTRL, celujemy trochę powyżej środka). Ograniczy to ilość kierunków, z których będziesz spodziewać się ataku. Umiejętnie posługując się wyrzutniami V2 (nie wydajemy rozkazu ataku, lecz zbliżamy się krok po kroku) doprowadzamy do sytuacji, w której strzelają one do wieżyczek komputera, a same pozostają poza ich zasięgiem. Podstawowa zasada brzmi: **BĄDŹ W RUCHU**. Zamiast strzelać do piechoty z dział, lepiej ją rozjeżdżaj (klawisz

ALT). Gdy widzisz, że wróg ostrzeliwuje którąś z twoich jednostek, zacznij nią jeździć w tę i z powrotem, krążyć, wyprawiać wszelkie możliwe manewry. Pozostawaj jednak w jego zasięgu. Przeciwnik będzie miał problemy z celowaniem i rzadziej uda mu się trafić. W tym czasie reszta twoich sił szybko i bez problemu wykończy delikwenta.

Także cewki słabiej uszkadzają pojazdy będące w ruchu. Ci z Was, którzy twierdzą, że pancernikami nie da się atakować łodzi podwodnych, głęboko się mylą. Mając pokaźną liczbę tych okrętów, wydając im rozkaz przymusowego strzału (patrz burzenie mostów) oddajemy salwę w wodę, tym sposobem przeczesujemy centymetr po centymetrze akwenty wodne. Szczególną uwagę zwracamy na wąskie przesmyki, wszelkie zatoczki i okolice wysp. Kiedy natrafimy na okręt podwodny, to skutkiem poniesionych uszkodzeń, zmuszony będzie do wynurzenia. Wtedy mamy drania. Wprawdzie po najechaniu na niego kursorem zmienia on natychmiast tryb z ataku na przemieszczanie się, ale zawsze możemy strzelać też obok. Działa pancerników są tak potężne, że i tak pójdzie na dno.

Grając Rosjanami, należy wykorzystać to, iż dopóki nie rozpoczniemy ognia lub nie podplyniemy zbyt blisko, jesteśmy niewidzialni. Po zlokalizowaniu wrogiego okrętu ustawiamy swoje łodzie podwodne promieniście wokół niego, wszystkie w jednakowej odległości (na granicy zasięgu torped), zwracając uwagę, aby były do niego zwrócone przodem. Teraz możemy wydać rozkaz do ataku. Jest bardzo ważne, aby pierwszy strzał oddały równocześnie. Jeśli wszystko pójdzie gładko, komputer nie będzie mógł się zdecydować na zaatakowanie któregoś z naszych jednostek i zacznie tylko kręcić się złośliwie. Dwie trzy salwy i topimy drania bez żadnych strat własnych.

To by było tyle. Myślę, że udało mi się nakłonić wielu z was do ponownego spędzenia paru wieczorów z Red Alertem. A więc: „Śmierć imperialistom!!!” lub jak kto woli: „prać czerwonych!!!”

LBA 2 - dokończenie solucji

Po lądowaniu zostaniesz poproszony o podanie hasła (hasło? jakie hasło?). Dostępnych jest kilka opcji, więc może któraś jest dobra. Mnie nie wyszło, co zaowocowało komitelem powitalnym. W każdym razie, ubierz kombinezon znajdujący się na dole i wyjdź na powierzchnię. Poskacz trochę dookoła. Zauważ, że kombinezon ma wmontowane działka laserowe. Udaj się do stróżówki (jedyne budynki, do którego można wejść). Zafatw wszystkich (kocham takie teksty!), zerknij na mapę i zapamiętaj gdzie przetrzymują Baldina. Następnie przestaw wszystkie dźwignie, co otworzy zamknięte poprzednio drzwi. Dostań się do więzienia i uwolnij konstruktora. W celi znajdziesz też esmerskiego technika, który ujawni ci Podły Plan Parówkowatych. Otóż przy pomocy OGROMNYCH silników zamierzają oni wystrzelić Szmaragdowy Księżyc w stronę Twinsun, co zaowocuje pokazną krasą i kosmicznym BUMSSS! (ciekawe czy wiedzą o tym Esmerzy z Księżycem?). Samych silników nie da się (podobno) zniszczyć, lecz ich centrum sterownicze znajduje się na Zeelich na sekretnej wyspie CX. Czas więc, aby przestała być sekretna, a najlepiej by przestała istnieć. Podczas ucieczki technik bohatercko zginie, jak na dobrym filmie sensacyjnym. Biegnij za słoniem, po dotarciu do drzwi chronionych polem magnetycznym wdrap się na górę, przedostań się do wyłącznika, zdezaktywuj pole i dalej. Dotrzecie do statku Baldina, którym polecicie z powrotem na Zeelich.

PATRYK SAWICKI

Lądowanie nie wyjdzie zbyt olśniewająco (tak samo jak wtedy, kiedy wracałeś na Twinsun; Twinsen za sterami kosmiczna lajba = BUUUUM!!!). Baldino do dokonania niezbędnych napraw będzie potrzebował miejscowego gazu (nie tego po fasolce), obiecuje też przy jego pomocy zmodyfikować twój plecak. Na główną wyspę dostań się, skacząc z rafy na rafę, uważaj na sympatycznego potwora morskiego. Kiedy dotrzesz na stały ląd, lawiruj między strażnikami i dostań się do wind prowadzących na wyższą platformę. Na górze przeszukuj śmietniki, aż zbierasz wystarczającą ilość miejscowej waluty, aby starczyło ci na wejście do kasyna. W środku metodą prób i błędów wygraj trochę szmalu. Stówka będzie ci potrzebna na pewne opłaty, a drugie tyle przyda się na wszelki wypadek. Gdybyś na przykład wygrał klucz, zignoruj go, gdyż przyda się dopiero później. Skocz do portu i w barze popytaj o transport na wyspę CX. Niestety, śmiałkowie, którzy się na nią wybrali, już nie wrócili. Dowiesz się, że jedynym, który może cię tam zabrać, jest Stary Wilk Morski. Udaj się do niego, zapłać pokaźną sumkę i w drogę. Zostaniesz zrobiony w przysłowiowe jajo, bo zamiast na wyspę CX, trafisz na Wyspę Celebracji, gdzie podobno żyje niejaki Czarny Mnich. Kapitan wyjaśni, że mieszka tam jego znajomy, któremu udało się wrócić z wycieczki na CX (w jednym kawałku). Wejdź po schodach na górę i porozmawiaj z wyżej wymienionym. Dowiesz się, że gang rezydujący w

barze (tym w porcie) należy do niejakiego Mika, które może dostarczyć cię na CX.

Wróć więc do baru i zasięgnij języka. Niestety, nikt nie będzie chciał z tobą gadać, pora więc na środki drastyczne. Zafatw wszystkich ochroniarzy (to ci w ubrankach w barwach więziennych). Jeden z nich będzie miał klucz, którym otworzy drzwi po prawej od sceny. Mike stwierdzi, że nie może cię zabrać na CX, ale zna rezydenta hotelu na wyższej platformie, który ma taką możliwość. Jako że dostęp na wyższą platformę jest na razie zamknięty, czas poszukać gazu dla Baldino. Właściciel stacji benzynowej stwierdzi, że akurat się skończył (jakże by inaczej), więc trzeba będzie poszukać u źródeł (czyli na wyspie, gdzie znajduje się kopalnia). Poproś taksówkarza w porcie, aby cię tam zawiózł.

Na miejscu okaże się, że wszyscy dostali świra i przekopują wyspę w poszukiwaniu jakiegoś fragmentu czegoś. Cóż, na razie cię to nie interesuje, ale kup sobie w miejscowym sklepie kilof, ot, tak żeby się nie wyróżniać (choć, pamiętajmy, że inny nie znaczy gorszy). Podejść do plotu okalającego kopalnię. Niestety, główna brama zamknięta, ale od czego tryb SPORTY i rury wystające koło plotu. Na terenie kopalni wejdź do budynku po prawej, torpedując uprzednio strażnika stojącego przy wejściu. W środku musisz sobie trochę poskakać. Uważaj na parę i kadzie z jakąś mazią. Klucze znajdują się na ścianach w czerwonych

pudełkach. Pamiętaj, że w drugim pomieszczeniu pod schodami znajduje się schowek z przydatnymi rzeczami. Kiedy się „zatniesz”, racz zauważyć, że w drugim pomieszczeniu pod platformą ze strażnikiem jest ukryta winda.

Ostatecznie dotrzesz do małej zagrody z psami, do której od czasu do czasu wchodzi gość w białym kitlu. Zafatw go magiczną kulą z trybu DISCREET, zostawi po sobie klucz. Rzuć kulą jeszcze raz, a pochwyci ona klucz i przyniesie go do siebie. Otwórz furtkę, wymiń psy i wbiegnij na schody. Tam wdeptaj w ziemię nadgorliwego wojaka, weź pozostawiony przez niego klucz, wbiegnij po schodach na lewo (uwaga na buchającą parę), otwórz zamknięte drzwi. Znajdziesz tam kanister gazu oraz klucz. Wyjdź drzwiami, przez które wypadł wdeptany wojak. Na zewnątrz zeskocz na zawór po prawej, stamtąd zaś oddaj skok poza plot. Wróć do konstruktora i daj mu kanister. Wynalazca poszerzy możliwości twojego plecaka odrzutowego.

Wracaj do kasyna. Po kilku wygranych otrzymasz klucz. Otwórz nim drzwi po lewej. W środku znajdziesz pokaźnych rozmiarów faceta, który zachęca cię do zakręcenia koleem. Jeżeli nim zakręcisz, do rozmowy przyłączy się drugi koleś i ruszą na ciebie z pałami, więc równie dobrze możesz zacząć od razu (taktyka: użyj Czarnej Ochrońnego) i skopać pierwszemu tyłek, z drugim powinieneś sobie poradzić normalnie. Jeden z nich schodząc z tego padolu, zostawi po sobie klucz, odkryje się też

nowy obszar pokoju. Używając polepszona plecaka przeleć nad wodą, a następnie kluczem otwórz drzwi i do środka.

Na zewnątrz biegnij pod górkę, aż znajdziesz się na górnej platformie. W hotelu będzie się stawiał recepcjonista, więc mu przywołaj, a kluczem, który po sobie zostawi, otwórz bramkę. Koło basenu znajdziesz niejakiego Johnny'ego Rakietę. Pogadaj z nim, a następnie udaj się do jego pokoju. Niestety również on nie jest w stanie dostarczyć cię na CX, w ramach rekompensaty dostaniesz pierścień, który identyfikuje cię jako wroga Czarnego Mnicha i rebelianta. Wróć na główną platformę i wejdź do sklepu z pamiątkami. Kup Przeglądarkę Pamięci i pokaż sprzedawcy pierścień. Odkryje on przejście do pokoju, w którym toczy się narada parówek niezadowolonych z obecnych rządów. Wyślą cię oni na Wyspę Francosów (to tam, gdzie jest kopalnia), gdzie masz windę zjechać do Podziemia, a tam z kolei dostać się na Wyspę Mosquibee (trzy punkty dla tego, kto przetłumaczy to sensownie). Dostaniesz również laserową pukawkę (yeah!), lecz niestety z powodu braku kryształu zasilającego chwilowo jest ona nieczynna (buu!). Trzeba ten szczegół naprawić. Udaj się na Wyspę Celebracji.

Na miejscu wbiegnij na szczyt. Jest kilka sposobów zdobycia kryształów, jednak ten wydaje się najprostsz. Pobiegnij prawym brzegiem jeziora lawy. Za urwiskiem koło drabinki znajduje się chodnik. Po paru próbach powinno ci się udać nań wskoczyć. Następnie przy pomocy kilofa uszczknij sobie kawałek zielonego kryształu. Pistolet w pełni sprawny i gotowy do działania. Teraz przy pomocy plecaka obleć wyspę, aż dotrzesz do przystani. Czas przy pomocy nowej zabawki przypalić parę zadów.

Znanym sposobem wróć do kopalni, tym razem poddając budynek po lewej bliższym oględzinom. W środku wystrzelaj służbistów, a następnie tym samym sposobem tak poprzestawiaj dźwignie (od lewej do prawej): góra, dół, góra, dół. Nowo otwarte drzwi zaprowadzą cię do portu (innego). Dobięgnij do statku i w drogę. Dotrzesz do małej platformy, na której znajduje się winda do Podziemia. Niestety, pilnuje jej duży szor - naprawdę mam na myśli duuuuzego gryzonia. Jest niemile namolny i sporo czasu zajęło mi przekonanie go, żeby poszedł sobie porzucać skrzyniami

gdzie indziej (najlepiej w krainie Wiecznych Lowów). Kiedy go załatwisz, uprzejmie zostawi on po sobie klucz do windy. Na dół.

Załatw kulką (w trybie DISCREET) gości w kitlu, a następnie przy pomocy dźwigni wyłącz pole siłowe. Na zewnątrz wal do przodu przez most, omiń kompleks budynków i wejdź w małą nieckę za nim. Kryje ona dostęp do systemu jaskiń.

W środku masz dokonać paru rzeczy:

- (1) pozierać wszystkie możliwe klejnoty,
- (2) znaleźć dużego szczura broniącego dostępu do podwójnych drzwi,
- (3) skopać mu tyłek,
- (4) wejść do środka i zabrać fragment Klucza z ołtarza,
- (5) znowu dokończyć szczurowi i jego kompanom,
- (6) wyjść.

Ufff! Warto używać plecaka i Czaru Ochronnego. Szczegóły wykonania należą do ciebie.

Teraz biegnij dalej ścieżką. Zapamiętaj gdzie znajduje się mostek prowadzący do doków i znajdź następny system jaskiń. Jest tu o wiele spokojniej. Pogadaj ze starszkiem siedzącym na ławce, poprosi on o grzanek (tart). W jednym z domków znajdziesz rodzinę właśnie zasiadającą do posiłku. Dostaniesz od nich grzanek, która jak okazuje się po czasie (a ściślej mówiąc po konsumpcji) jest zrobiona ze świetlistych robaków(?). Po artystycznym omdleniu w podzięce za poczęstunek zabierz z wieszaka rękawicę do odbijania kul ogniowych. Grzanek daj starszce (smacznego), a w zamian dostaniesz klucz do celi Czarnego Mnicha. Wpadnij do niego. Spotkasz tam jakiegoś mnicha i małe dziecko. Dowiesz się od nich, że aby przywołać Przewoźnika, musisz nauczyć się od pokojówki mnicha piosenki. Udaj się do mieszkania, w którym przedtem nikogo nie było. Pokojówka nauczy cię pieśni, a także poradzi, abyś miał w zapasie trochę klejnotów, gdyż charonopodobny Przewoźnik liczy sobie cztery kamienie za kurs. Udaj się na przystań, zaśpiewaj, zapłać i w drogę na Wyspę Komaropszczoł - Mosquibees (głupie tłumaczenie, ale lepiej nie będzie).

Na miejscu weź klejnot leżący na plaży i pogadaj z tambylsem. Zabierze cię on do Królowej. Pochwal się przed Jej Otyłością pierścieniem. Aby zweryfikować twoją wiarygodność, zostaniesz poddany

testowi. Na małej arenie unikaj kulek i próbuj je niszczyć. Z którejs powinieneś wypaść klucz, którym otwórz jedne z trzech drzwi. Za którymiś (zmieniają się za każdym razem) znajdziesz ulepszoną wersję dmuchawki.

I oczywiście, kiedy już miałeś pojechać na CX, wojska Imperatora zaatakują wyspę. Torując sobie drogę wśród wymachujących pukawkami wojaków, przejdź w dół, a następnie znajdź przejście do góry. Windą wjedź na szczyt. Znajdziesz tam małą górkę, nad którą lata jakiś smokopodobny. Nerwowo i zapominalski, bo zacznie gubić jakieś kule ogniowe, przypadkiem lecące w twoim kierunku. Jako uczynny (nieprawdaz!) człowiek, odsyłaj mu je z powrotem przy pomocy rękawicy. Po pięciu razach zaniemoże biedaczek i zostawi ci klucz. Przy jego pomocy otwórz skrytkę, zdobywając tym samym drugi fragment Klucza.

Wróć na wyspę z windą. W budynkach znajduje się jakiś bank, lecz gdzieś tu przetrzymują Jej Otyłość. Jeżeli cierpisz na braki finansowe, możesz zastraszyć urzędnika w jednym z pomieszczeń, odsunąć pomnik i przy pomocy wyłudzonego klucza otworzyć sejf. 150 Ziloczegośtam twoje.

Teraz wróć do kopalni, gdzie tak pracowicie zbierałeś kamienie (co uczyni ponownie). Następnie cofnij się do taśmociągu znajdującego się koło wejścia. Wskocz na niego, przy dystrybutorze wskocz na jeden z wagoników, a kiedy ten znajdzie się u góry, skocz w szczelinę. W następnej komnacie używszy siłowej perswazji przekonaj pracownika, aby udał się na spoczynek (oczywiście wieczny). Teraz tak poprzestawiaj dźwignie, aby maszyna przestała zamykać pudelka i wskocz do jednego z nich. Tak zapakowany dostaniesz się do magazynu. Wyjdź z pudła, a następnie ze sterty przeskocz na drabinkę i wleź nią na dach.

Na górze przeskocz na dach więzienia i wskocz do środka. Dostaniesz od Grubej klucz do przejścia na CX. Pamiętaj tę małą dziurkę w tronie? No więc, ten klucz jest wręcz stworzony dla niej. Celnie cisnąwszy kulkę (w trybie DISCREET) przestaw dźwignię i wylaź na zewnątrz. Wróć na wyspę Komaropszczoł.

Niestety, jakiś koleś usadził swoje szanowne cztery litery na tronie. Namów go (siłowo, siłowo!) na spoczynek, z nadmiaru junackiej krzepy załatw dwóch strażników i udaj się korytarzem za tronem na wyspę CX

(nareszcie). Na miejscu postrzelaj sobie i pozwiedzaj. Nad basenkami poruszaj się przy pomocy plecaka. Szybko powinieneś znaleźć pokój, w którym Imperator z uśmiechem na twarzy właśnie naciska guzik odpalający księżyc. Wypal mu ten uśmiech przy pomocy spławy. Niestety, Księżyc poszedł w ruch. Skontaktuje się z tobą Sendell, która wyjawi ci desperacki plan powstrzymania katastrofy (w postaci kolejnej czarnej dziury - bez skojarzeń!). Aby tego Pokonać, musisz posiadać wszystkie cztery części Klucza. Dwie masz, dwóch ci brakuje. Na odchodnym przy pomocy klucza pozostawionego przez Imperatora otwórz skrzynię, w której znajdziesz poręczną szabelkę.

Wracaj do kopalni gazu... (tu miejsce na przekleństwo, jeśli i walenia lbem o ścianę). Po tej chwili relaksu wróć na powierzchnię. Pamiętaj tę grupkę świrków kopiących gdzie popadnie? Widzisz, szukają oni jednej z części Klucza. Co oznacza, że masz się do nich przyłączyć. Pogadaj z najstarszym mieszkańcem przedszkola. Wyjawi ci on, że zgubił klucz do jednej z szafek, gdyż zabrała mu go mechaniczna sowa. Szafka należała do faceta, którego zostawił fragment Klucza, lecz został biedak skonsumowany przez morskiego potwora. Prawdopodobnie zostawił w szafce fragment. Klucz znajdziesz w norze na prawo od domu z szafą (informacji tej udziela gadający pies, drobnostka). Niestety W szafce poźartego nie ma fragmentu, tylko wskazówki jak go znaleźć. Jeżeli ich nie rozumiesz, to słuchaj. Znajdź sobie zieloną palmę. Następnie stań pod nią tak, aby za plecami mieć kopalnię. Teraz biegnij do przodu. Po prawej zobaczysz małe obniżenie terenu i rosnącą na nim kępę trawy. Stań na niej, zwróć się twarzą w stronę kopalni i zrób użytek z kilofa. Trzy są, brakuje jednego.

Wróć na główną wyspę i wjedź na platformę z hotelem. Obok znajduje się pałac byłego Imperatora. Dwóch koleś z jego elitarniej straży pilnuje wejścia. Naucz ich fechtunku przy pomocy szabelki (wskazówka: nie fechtuj w trybie SPORTY, bo więcej będziesz fruwać niż walczyć) i do pałacu. W środku poruszaj się cały czas do góry, a kiedy dalej nie będzie można - w lewo. Klucze znajdują się w skrzyniach lub w posiadaniu strażników (spacyfikować, spacyfikować!).

W końcu dotrzesz do pokoiku z trzema osilkami. Załatw ich, a zdobytym

kluczem otwórz drzwi do sali tronowej. Załatw kolejnych trzech przybocznych nieżyjącego już oczywiście Imperatora. Dotrzesz do statuy jakiegoś dwugłowego zwierza, który właśnie ożywa. Naucz go szacunku przy pomocy szabelki (na plasterki!). Skompletowałeś Klucz, a także osiągnąłeś ostatni poziom wtajemniczenia magicznego. W drodze powrotnej spotkasz starego znajomego z... Time Commando (sic!) Skopać mu d... izby trawka porosła!

Czas udać się do świątyni Czarnego Mnicha na Wyspie Celebracji. Wejdź do niej, połóż klucz w centrum pomieszczenia i na zewnątrz. Joj! Niespodziewajka - okazuje się że dr. Funrock powrócił z martwych i znowu zatrzuwa nam powietrze. No cóż, pewnie Hades go wywalił. Trzeba go odesłać z powrotem. Skacząc z kolumny na kolumnę (które usłużnie wynurzą się z ziemi) dostań się do wnętrza pomnika. W środku znajdziesz uwięzionych czarodziejów. Uwolnij ich, wyłączając monitory w następującej kolejności (od lewej) - drugi, pierwszy, czwarty, trzeci. Następnie przestaw dźwignię na prawo od cel. Uwolnieni czarodzieje pomogą ci utworzyć przejście do windy (przedtem Twinsen wyjaśni nam pojęcie zdrady małżeńskiej). Na górze spotkasz niegodziwca Funrocka, który zaczyna właśnie spuszczać zamknięte w klatce dzieci do lawy. A to drań!

Teraz strzelając, czarując, fechtując itp. schodź przez trzy poziomy na dół. W końcu dotrzesz do Funrocka, który właśnie wrzucił dzieciaki do lawy (moim skromnym zdaniem nie da się temu zapobiec). Wytnij wszystkich w pierś (lub, jeśli wolisz, w czambuł), a następnie podejdź do krawędzi. Na szczęście (a może i nie) dzieci wyratował Baldino przy pomocy zreperowanego statku kosmicznego. Wszyscy razem udajecie się na Twinsun, gdzie przy pomocy magii Sendel, swojej własnej oraz pomocy Esmerków uda ci się przekonać Księżyc, aby zmienił trajektorię lotu. Wszyscy razem się pogodzają i udadzą na bankiet (raj dla pacyfistów). Twinsenowi zaś powiększy się rodzinka. (zapowiada się więc Little Big Adventure 3: „Jak zmienić pieluchę temu wyjcowi?“).

Trzeba przyznać programistom z Adeline, że odwalili piękny kawał roboty i zgotowali nam kontynuację lepszą nawet od pierwotnego produktu. Z niecierpliwością oczekuję trójki.

Broken Sword II Smoking Mirror

Solucja - czyli porad kilka...

Na dobry początek zostajesz ogluszony, a kiedy się ockniesz, okazuje się, że związane cię niczym wielkanocną szynkę a w twoją stronę lezie ohydne pajęczysko. Przypatrz się szafce z książkami a potem kopnij drewniany kotek podpierający szafkę. Terrach! Pajaka masz z głowy. Padająca nań szafka odstoniła wbity w ścianę metalowy hak, który pomoże ci w odzyskaniu wolności ruchów. Teraz weź leżącą pod ścianą torebkę Niko i dobrze obejrzyj wszystkie wydobyte z niej przedmioty. Otwórz też szafkę pod ścianą i tyknij sobie tequili, a potem podnieś z podłogi leżącego na niej robaka. Podnieś też leżącą na ziemi strzałkę, którą porażono Niko. Wróć do szafki i otwórz szufladę, z której wyjmij małą czerwoną wazę. Wazę też obejrzyj uważnie - znajdziesz w niej klucz. Przejdź w lewo i zatrutą strzałką otwórz szafkę, na której stoi syfon. Wewnątrz szafki leżą naboje do syfonu - niestety, za bardzo rozgrzane. Możesz wziąć jeden, owinąwszy dłoń w... hm... majteczki Niko. Zdobyty tak nabój włóż do syfonu i użyj go do zgaszenia ognia. Potraktuj drzwi z kopa i dalej na schody.

EL GENERAL MAGNIFICO

Obok telefonu leży kartka - przeczytaj ją i zadzwoń do przyjaciela Niko, tego który kupił jej te majteczki. Może coś wie? Umówiwszy się w znanej ci skądinąd kawiarni, wyjdź z domu profesora Oubier. W kawiarni. Pogadaj ze zde gustowanym i rozgoryczonym żandarmem. Wypytaj go o wszystko i zamów u kelnera kawę. Musisz zagadnąć go dwa razy. Gdy przyjdzie Lobineau, przyjaciel Niko, pogadaj również i z nim - otrzymasz nowy adres do przebadania.

Galeria

Pogadaj z właścicielem, potem z klientem pociągającym (kiepskie) wino. Zwróć uwagę na szklanek w jego lapie. Zajrzyj na tyły galerii - właściciel nie pozwoli ci obejrzeć nalepek na skrzyniach. Wróć do kawiarni i raz jeszcze pogadaj ze zdymisjonowanym żandarmem. Kiedy zamknie oczęta, świśnij mu ze stołu butelkę z absyntem. Wróć do galerii i dolej (dwa razy) absyntu do szklaneczki Laine'a. Piłeś, nie jedź! Ty się nie przejmuj, obejrzyj nalepki na skrzyniach i wnoś się do Marsylii.

Doki marsylijskie - Na zewnątrz

Podejdź do okienka i pogadaj ze strażnikiem. Potem zejdź schodkami w dół, wyciągnij z wody bosak i złap nim butelkę. Jeśli chcesz, możesz podnieść kłapę i spróbować zagadnąć strażnika. Fe! Niesmaczne to. Wróć schodami w górę, obejrzyj butelkę i

wodą w niej zawartą zalej rurę od piecyka, potem zatkać butelką rurę, a stróżówka wypełni się dymem. Wróć na dół, podnieś kłapę i wejdź do stróżówki, weź biskwity dla psa. Zwab biskwitami psa na platformę, i poluzuj jej zaczepy bosakiem. Psinę masz z głowy. Włóż przez płot. Popatrz na znak i spróbuj otworzyć drzwi - zamknięte jak bramy rajy przed Stalinem. Przejdź do drabiny, wdrap się na nią, otwórz okno i zablokuj wentylator bosakiem. Zejdź na dół, zastukaj do drzwi, spytaj o nazwę firmy i szybko włóż na drabinę. Następnie spróbuj poruszyć uchwytem przy beczkach, poczekaj aż stróż przejdzie na miejsce, gdzie beczka spadła do wody i raz jeszcze użyj chwytaka. Hasta la vista, baby! Zejdź z drabiny i włóż drzwiami. Wewnątrz poszukaj klucza w szufladzie, potem przejdź w prawo i pogadaj z kurduplem o kluczu. Rozkuj go i wciśnij guzik wzywający windę. Na dole zablokuj windę skrzynią i włącz światło górnym przełącznikiem z prawej. Przyjrzyj się rysom na posadzce po lewej stronie i odnajdziesz Nicole. Weź posążek - potem rozwiąż dziewczynę i weź linę. Pogadaj z Nicole. Wróć do pierwszego z pomieszczeń i obwiąż liną spory posąg. Zaklej fotokomórkę taśmą elastyczną i przesunij skrzynię na jej pierwotną pozycję - potem przesunij górną - tę, w której coś chroboce - potem pchnij skrzynię blokującą dźwignię podnośnika i wreszcie opuść dźwignię hak podnośnika. Teraz możesz linę

zaczepić na haku i podnieść posąg w górę. Spróbuj posągiem rozwalić drzwi. Nie da rady, ciężki jest jak sumienie Heroda - poproś więc o pomoc Nicole. Wylazłszy na zewnątrz przerzuć kajdanki kurdupla przez kabel i jaaaaazda!

Quaramonte

Pogadaj z członkami zespołu folklorystycznego, potem porozmawiaj z Pearl - poznałeś babencjusza w Bejrucie. Przejdź do kwatery policji i porozmawiaj z generałem Grasento, potem z posterunkowym Reinaldo. Spróbuj też obejrzeć mapkę na ścianie. Niestety, Grasento pogoni ci kota. Wyjdź na zewnątrz i porozmawiaj z Nico - fertyczna dziewczyna może odwrócić uwagę letynoskiego samca. Pogadaj z Duane'em, a potem z profesorem Oubier. Popatrz na okno celi. Zайдź do biura zarządu kopalni i pogadaj z szefową, Conchitą. Wyjdź na zewnątrz i pogadaj raz jeszcze z Pearl. Potem pogadaj z Duanem - powie ci, że potrzebny mu detonator. Możesz go zdobyć w biurze kopalni po rozmowie z Conchitą. Pogadaj z Nico o mapie wiszącej na ścianie wewnątrz urzędu policji. Powiedz generałowi, że Nico pragnie z nim porozmawiać, potem pogadaj z sierżantem o wycieczce do ruin - następnie powiadom Pearl, że Reinaldo gotów jest ją tam zabrać. Machiawelli z ciebie, mój żuczku. Popatrz na mapę i ruszaj do Conchity. Pogadaj z Conchitą - teraz

da ci detonator. Daj go Duane'owi i wejdź do biura, potem do celi. Uprzedź Miguela o wybuchu. Gdy pojawi się sierżant, zamknie cię w pyerdlu i... kolej na Nico. Obejrzyj telewizor, lampę z lawą, tygrysa i obraz na ścianie, potem pogadaj z generałem - i wejdzie jego mamuśka. Wracamy do George'a... Próba wysadzenia muru nie uda się Duane'owi - małżonka spartolila robotę, ładując mu ciężarówkę krowim... no, nieważne, w każdym razie czymś, co wybuchnąć nie ma prawa. Popatrz na linę i pogadaj o niej z Miguelem. Weź linę, przywiąż jej koniec do krat, weź drugi koniec i podaj go Duane'owi. No i dobrze - kota można obrać ze skóry na kilka sposobów. Obejrzyj wyjątkowej urody sekwencję video.

Domek na drzewie

Weź linę leżącą przed machiną do prania. W kupę liści włóż rachunek bankowy, potem przyłóż do koła posążek, od iskiei zapali się papier i dym wypędzi mieszkańca z domku. Pogadaj z księżulkim - okaże się, że Nico leży w jego chatce pokąsana przez wodne węże, jedyne zaś lekarstwo posiada szaman w pobliskiej wiosce - niestety, ksiądz okropnie wstydy się pomiętego kołnierzyka i nie chce pójść i pokazać drogi do wioski. Wzmocnij liną kamienną prasę po lewej, włóż kołnierzyk do prasy, weź krzyż i pokręć min prasę. Oddaj kołnierzyk księdzu.

Wioska

Pogadaj ze strażnikami i daj im dla szamana psie biskwity. Gdy strażnik wróci, włóż do pudelka po zeżartych przez szamana biskwitach czarny kamień i ponownie daj je strażnikowi. Wejdź do wioski i pogadaj z szamanem, wypytawszy go o wszystko co się da. Dowiesz się o losach Dwu azteckich bogów, z których jeden - zły Tezcali... i jakoś tam, zabiwszy dobrego Quezcal... i coś tam jeszcze, zapragnął władzy nad światem. Kapłani Majów, zwolennicy Quezcal... no, nieważne, podstępnie zwabili Złego do piramidy i czarami zamknęli w obsydianowym zwierciadle, niestety, nie zapieczętowali go - jak zamierzali,

trzech magicznymi Kamieniami, bo ceremonię zakłócili konkwistadorzy (Cortez! Ty świniol!), którzy zabrali kapłanom owe trzy Kamienie. Trafili one w końcu w ręce trzech ludzi, angielskiego pirata, zwanego El Draco (sir Francis Drake), bukaniera, kapitana Keacha, trzeci zaś poprzez inkwizytorów trafił do Francji. Z otrzymanym od szamana korzeniem - antidotum na jad rzeźnych gadów wróć do chatki, podłóż stożkową pokrywę z komina (marsylskie doki, pamiętasz?) pod prasę, wyciśnij w niej korzeń, poczęstuj Nico i w drogę. Śladami kamieni Nico udaje się do Londynu, George na Karaiby.

Karaiby

Pogadaj z Bronsonem i spróbuj zajrzeć w teodolit. Pójdź schodami w górę i porozmawiaj ze starymi damami, wypytaj je dokładnie o wszystko. Zejdź na plażę i pogadaj ze szczyłem, który łowi ryby, potem wróć do Bronsona i spróbuj pociągnąć go za język. Bestia wkradł się w zaufanie panien Keach, trzeba by objawić jego knowania i zajrzeć do jego planów. Wróć na górę, spróbuj wejść do domu i znów pogadaj ze zmarszczkami. Zejdź do Rio (bęcwał na pomoście) i daj mu robala. Wyłowić stary rower, przyda ci się dętka. Ponownie pogadaj z Rio i weź rybę, którą szczył złowił. Wróć na górę, wdrap się na drabinę i przymocuj dętkę do drąga, następnie zawieś rybę na końcu dętki. Zejdź z drabiny i weź piłkę, którą bawi się kocur. Weź dętkę z drąga i przywiąż ją do drzewa w głębi, potem piłeczką strzel w marker, jakim posługuje się dokonujący pomiarów na plaży Bronson. Gdy przyjdzie na górę, odsuń mu drabinę - (Yeah! Yeah!) - i weź marker. Zejdź w dół, weź plany i teodolit. Wróć na górę i daj plany staruszkom.

Nico w Londynie

Pogadaj ze strażnikiem wystawy, potem pooglądaj szafki i znów pogadaj ze strażnikiem. Po krótkiej pogawędce z profesorem Oubier, dowiesz się, że Kamień Jaguara został skradziony. Weź mały klucz z szafki, z której skradziono Kamień i otworzywszy nim szafkę nieopodal budki telefonicznej weź z niej obsydianowy sztylet. Pogadaj ze strażnikiem, daj mu klucz, a gdy wezwie policję, odsłoń zasłonę i podważ rygiel drzwi sztyletem.

Karaiby

Wejść do muzeum i obejrzyj stojący w kącie kufer. Poznasz uwielbiającą kryjówkę, złośliwą i zarozumiałą Emily.

Pogadawszy z nią, obejrzyj wszystko, co się da - w szczególności przyjrzyj się portretowi na ścianie. Znów pogadaj z Emily, spróbuj wziąć od niej krzyż, wiszący na jej szyi. Niestety, nie chce go dać, ale skłonna byłaby dokonać wymiany. Weź pióro ze stołu - przenieś też na stół mapę i lampę ze ściany. Wyjdź na zewnątrz i daj kotu pióro - podrze je na strzępy, które weź i zejdź na pomost do Rio. Pogadaj z Rio i daj mu piórkę. Otrzymał od smarka muszlę daj Emily, następnie wetknij krzyż w miejsce na pióro - cień wskaże ci pewną niezbyt odległą, ale cieszącą się złą sławą wyspę. Zejdź do Rio i zaproponuj mu wycieczkę.

Wyspa Umarlaków

Zbadaj skały, potem przyjrzyj się łódce. Poproś Rio, by dał ci sieć. Zrzuciwszy sieć na skalny występ, wdrap się na górę...

Ponownie w Londynie

Zbadawszy torebkę Nico, posłuż się spinką do włosów, którą poszperaj w maszynie do sprzedaży drobiazgów. Weź monetę z otworu do wydawania reszty i ponownie wrzuć ją do maszyny. Weź czekoladkę i monetę. Monetą posłuż się na automatycznej wadze i weź kartkę z wynikiem pomiaru. Spróbuj podważyć sztyletem drzewiczki szafki po prawej, potem wetknij w szczelinę sprężystą kartkę. Wciśnięciem guzika zatrzymaj wagon metra.

Powrót na Wyspę Umarlaków

Na szczycie skał ruszaj w lewo i w górę, potem - na następnym ekranie - weź trzcinę. Trafisz na mały labirynt. W górę i w prawo, znajdziesz tam norkę pod kamieniem. Wetknij trzcinę w norkę a rezydujący w norce gryzoń obgryzie ci jej koniec. Przejdź w lewo i znowu w lewo - wrócisz na brzeg. Opuść ekran prawym dolnym wyjściem i trafisz na miejsce, gdzie natkniesz się na wrogo nastawionego dzika. Włóż w trzcinę strzałkę usypiającą i gdy dzik ruszy do ataku - masz na to niewiele czasu - uwieś się zwisającej nad tobą gałęzi. Skrócisz sobie w ten sposób drogę i oszczędzisz czasu, jaki możesz później stracić na łożenie po dżungli. Zeskoczywszy z gałęzi, przejdź w prawo - trafisz na miejsce, gdzie na polance stoi skalny paluch. Zmontuj ze sobą sieć, marker Bronsona i leżącą pod skalą lianę - całość zarzuć na igliczkę, potem wróć w lewo i wejdź w ścieżkę, którą pobiegł karłowaty dziczek. Znalazł się na szczycie, ustaw teodolit na dziurach i

dokładnie obejrzyj sobie okolicę. Zwróć uwagę na odbłask markera. Zanotowawszy w pamięci miejsce, zejdź na brzeg - w prawo i w dół.

Ponownie w Londynie

Gdy strażnik zniknie za kabiną, przemieść Nico ku stateczkowi i każ jej się wspiąć po drabince na dach kabiny. Gdy strażnik zrobi kolejne okrążenie i zatrzyma się, by pogadać z kumplem, zejdź z drabinki i otwórz drzwi do niewielkiej kabinki z prawej - i szybko włącz na drabinę. Po chwili strażnik wlezie do kabinki - zejdź w dół i zamknij drzwi, które zablokuj zaraz miotłą. Dopiero teraz popatrz w okno kabiny - i zobacz, jak marny los spotkał prof. Oubier... tak kończą się konszachty z gangsterami. Wejść do kabinki, upewnij się, że Oubier nie żyje, weź Kamień Jaguara, a gdy z tyłu zaatakują cię i zaczną dusić linką Garzac, pchnij go obsydianowym sztyletem.

Znowu Wyspa Umarlaków.

Trafisz na brzeg, gdzie jakiś młody hollywoodzki reżyser kręci mocno zmienioną, autorską wersję Wyspy Skarbów. Totalny idiotyzm nie jest, jak widać, domeną jedynie polskich filmowców. Pogadaj z aktorami, kaskaderem, kamerzystą i reżyserem. Podeszedszy do stołu weź naleśnik, syrop klonowy i bułkę. Przyjrzyj się krzaczkowi - podejrzenie w nim brzęczy. Posmaruj naleśnik syropem i daj go kaskaderowi. Potem rzuć bułką w krzak, weź ze stołu jeszcze jedną, krzaczek znowu i popatrz na efekt. Cięcie! Na plaży pogadaj z reżyserem, potem z Burtem i wreszcie z kamerzystą. Popatrz na małą, ręczną kamerę obok kamerzysty, pogadaj z nim ponownie, a potem zaproponuj reżyserowi pomoc. I popatrz na efekt!

Nico w indiańskiej wiosce

Wioska jest pusta, jak ławy poselskie w sejmie, gdy w kularach otworzą kasę. Pogadaj ze znanym ci z Londynu kurduplem. Obok beczki z wodą jest potrzebny ci kamień, niestety, rozgrzał się podczas pożaru. Spróbuj ochłodzić go wodą z beczki a potem poproś o pomoc kurdupla - jak większość inteligentnych inaczej, karzeł jest nad wyraz sprawny fizycznie i bez kłopotu obali beczkę. Pogadaj z Titipoco i ruszaj ku piramidzie.

Piramida

Przyjrzyj się rusztowaniu, weź linę i poproś Karla, by przerzucił ją przez szczyt. Połącz linę z silnikiem

wyciągarki. Sztyletem przetnij przewód paliwowy generatora z prawej, weź z generatora cylinder i napelnij go wyciekającym z przeciętego przewodu zbiorniczka w silniku. Wduś czerwony guzik przy silniczku i pomanewruj dźwignią. Pogadaj z Titipoco o dźwigni i windzie. Wejdź na elewator, wjedź na górę, weź pas z amunicją i wróć na dół. Przejdź w lewo, zamydł oczy strażnikom, weź pochodnię i poproś Titipocholere, by ją zapalił. Rzuć pochodnię w kaluzę rozlanego paliwa i gotowe. Na szczycie pogadaj z Grasento i sztyletem przetnij więzy George'a. We wnętrzu piramidy porusz obiema dźwigniami i poproś George'a o pomoc. Łaaaaaaa!!!

Machina

Obejrzyj dokładnie wszystkie płytki i zauważ, że jedna z nich - druga z lewej od góry, da się wcisnąć. Zwróć też uwagę na to, że dwa koła ustawione są teraz tak, że naprzeciwko siebie znajdują się symbole takie, jak na płytce. Przyjrzyj się też czterem płytkom z prawej, tym pod posągami - jeśli IQ masz nieco wyższy od 10-ciu, zauważysz bez trudu, że każda płytka z prawej stanowi kombinację dwu płytek z lewej. Po tych jakże inteligentnych obserwacjach bierz się do dzieła. Ustawiaj koła tak, by naprzeciwko znalazły się kolejno symbole, pozwalające wcisnąć płytki z lewej. Po wciśnięciu dwu płytek z lewej (symbole na nich muszą odpowiadać symbolom kolejnej płytki z prawej, wciskasz tę właśnie płytkę spod posągu. Musisz w ten sposób wduś wszystkie cztery płytki z prawej - i odsłania się tajemne przejście. Tymczasem George...

Bierz ze ściany pochodnię i prosi gnoma o pomoc w zapaleniu. Potem pociąga wystającą ze ściany dźwignię. Jauuuuu!!!

Znów zapal pochodnię wetkniętą w ścianę. Pociągnij dźwignię pośrodku komnaty. Przejdź w lewo i pociągnij dźwignię z prawej, potem uruchom lewą i wyjdź z pomieszczenia. W następnym pomieszczeniu znów pociągnij za dźwignię - i czyń tak, dopóki nie odsłoni ci się nowe drzwi. Trochę musisz pokombinować. Gdy wreszcie odsłoni się nowe przejście, weź pochodnię i ruszaj ku pewnej śmierci.... I popatrz sobie na zakończenie....

Znasz nowe, ciekawe cheaty? Prześlij je nam! Więcej tipsów znajdziesz w katalogu Bonus/Tips.

Age Of Empires

Microsoft

Nowe kody

STEROIDS

- szybkie budowanie

MEDUSA

- twoi poddani są przydatni nawet po śmierci...

PHOTON MAN

- otrzymujesz „nuke troopera”

GAIA

- kontrolujesz zwierzęta (ale tracisz kontrolę nad ludźmi).

FLYING DUTCHMAN - Juggernaut przybywa jako „latający holender”

HOME RUN

- wygrywasz scenariusz

KILLX

- wykańczasz gracza o numerze X (1-8)

BIGDADDY

- duży pojazd z jeszcze większą bronią...



Star Trek: StarFleet Academy

Interplay

W Omega 12-300 wpisz \$PUNISH, by uzyskać ekstramoc broni fotonowej.

By zniszczyć Romulan w pobliżu Raven w END GAME, wpisz: MERCURY.

W Balance of Terror, wpisz: KNAT ATTACK W Starbase SYSTEM.



Total Annihilation

CaveDog

Dodatkowe kody

1. Naciśnij Enter, by otworzyć message box

2. Naciśnij + i wpisz jeden z poniższych kodów (np. +radar)

3. Ponownie naciśnij Enter.

Aby wyłączyć działanie danego cheata, powtórz powyższe czynności (wpisując ponownie ów kod).

CDSTART - odtwarza muzykę z CD

CONTROL# - manipulacje na AI wroga

HALFSHOT - broń zadaje tylko 50% normalnych strat

ILOSE - przegrywasz

IWIN - wygrywasz

NOENERGY - energia spada do zera

NOMETAL - to samo ale z metalem

NOSHAKE - stopuje eksplozje

SING - śpiewające oddziały (???)

SWITCHALT - możesz używać klawisza Alt do przełączania się pomiędzy zdefiniowanymi grupami (alt+#, gdzie # - numer grupy).

VIEW# - widzisz ile metalu i energii ma gracz nr #.



Shadows of the Empire

LucasArts

Wpisz się jako R Testers ROCK, by mieć dostęp do wszystkich misji. Gdy chcesz zobaczyć końcową animację, wpisz się jako Credits i wybierz Hoth (jeśli nie zadziała - wpisz się ponownie, wstawiając spację przed Credits).



Test Drive 4

Accolade

Aby wejść w cheat mode, musisz najpierw wywołać ekran save game. Wybierz slot 10, wpisz cheat, naciśnij Enter. Uwaga, w trybie gry sieciowej niektóre cheaty mogą spowodować zawieszanie się gry.

NOAICARS = brak komputerowych przeciwników w trybie gry LAN

STICKIER = brak kolizji 3D (?)

AARDVARK = wyłączenie kolizji

ITSLATE = wyłącza dodatkowe efekty graficzne, gdy masz 3Dfx

CREDITZ = creditsy... i ładny rysunek na dodatek

SRACLLA = dostęp do wszystkich wozów

LEVELLLA = dostęp do wszystkich tras

SPAZZY = wyścigi w kwasie (?!?)

BANDW = wszystko jest czarno-białe

MIKTROUT = wielkie samochody

MPALMER = minisamochody

GONZON = Fast Forward Mode

GONZOFF = anuluje poprzedni cheat

BIRDVIEW = ujęcie ekranu z lotu ptaka



W trybie multiplayer spróbujcie zastosować: ASTIDERC, TSTIDERC, DSTIDERC, COLOUR, MASTER, NITROXXX, BOBCRED

POSTAL

Running with Scissors

Wpisz podczas gry:

HEALTHFUL

- max. zdrowie

THICKSKIN

- max. pancerz

CARRYMORE

- więcej amunicji

GIMMEDAT

- masz wszystko

HESSTILLGOOD

- zmartwychwstajesz (gdy zginąłeś)

DAWHOLEENCHILADA

- granaty, rakiety, miotacz ognia itp.

BREAKYOSAK

- amunicja do shotguna

EXPLODARAMA

- dużo wybuchającej broni

FLAMENSTEIN

- koktajl Mołotowa, miotacz ognia, napalm

SHOTGUN

- amunicja do shotguna

THEBESTGUN

- SprayCannon

LOBIFAR

- granaty

TITANIUM

- rozmaite rakiety

STERNOMAT

- napalm

FIREHURLER

- miotacz ognia

CROTCHBOMB

- miny

THERESNOPLACELIKEOZ

- następny poziom

IAMSOLAME

- nietykalność



Need For Speed 2 SPECIAL EDITION

Electronic Arts

tombstone = bonusowy samochód

bomber = j/w

rushhour = ???

slip = jedziemy w zwolnionym tempie

fzr2000 = superbonusowy samochód

pioneer = pioneer mode oraz...

hollywood = ukryty tor

Imperialism

SSI

Naciśnij Ctrl, kliknij na globie i wpisz Pippin. Wybierz czerwony kraj - i masz wszystkie surowce (ale wcześniej musisz mieć kopalnię).

F22 Lightning 2

W czasie gry wciśnij ctrl+alt+shift+home - a uzyskasz nietykalność, zaś ctrl+alt+shift+Ins da ci full amunicji i paliwa podczas lotu.

TOP 20

Copyright ELSA, compiled by ChartTrack
Dwadzieścia najlepszych programów miesiąca

Ranking Gier

TOP 5

PC CD-ROM

Najlepsza piątka na PC-la

1	1	Final Fantasy VII	PlayStation
		<small>Squaresoft/Sony</small>	
2	2	Goldeneye 007	N 64
		<small>Nintendo</small>	
3	1	Champ Manager 2 '97/'98	PC CD-ROM
		<small>Eidos Interactive</small>	
4	3	Croc	PlayStation
		<small>Fox Interactive</small>	
5	5	Lylat Wars	N64
		<small>Nintendo</small>	
6	6	Fighting Force	PlayStation
		<small>Eidos/Core Design</small>	
7	7	Mario Kart 64	N64
		<small>Nintendo</small>	
8	8	V Rally	PlayStation
		<small>Ocean</small>	
9	9	Flight Simulator '98	PC CD-ROM
		<small>Microsoft</small>	
10	4	G-Police	PlayStation
		<small>Psygnosis</small>	
11	-	The Course of Monkey Island	PC CD-ROM
		<small>LucasArts/Virgin</small>	
12	16	Worms	Playstation, Game Boy, Mega Drive, Amiga
		<small>Platinum/Ocean/Team 17</small>	
13	12	Super Mario 64	N64
		<small>Nintendo</small>	
14	15	Road Rash	PC CD-ROM, PlayStation, Game Boy, Saturn
		<small>Platinum/EA/Ocean</small>	
15	22	Game Boy Gallery	Game Boy
		<small>Nintendo</small>	
16	13	Colony Wars	PlayStation
		<small>Psygnosis</small>	
17	12	Age of Empire	PC CD-ROM
		<small>Microsoft</small>	
18	27	Crash Bandicoot	PlayStation
		<small>Sony</small>	
19	26	Hercules	PlayStation, PC CD-ROM
		<small>Disney Interactive/Sony</small>	
20	10	Riven	PC CD-ROM
		<small>Red Orb</small>	

1	1	Champ Manager 2 '97/'98	Eidos Interactive
2	2	Fight Simulator '98	Microsoft
3	-	The Course of Monkey Island	LucasArts/Virgin
4	4	Age of Empires	Microsoft
5	3	Riven	Red Orb

Polski Top 10!

Oto pierwsze wydanie naszej listy przebojów! Póki co nadeszło stosunkowo niewiele głosów, ale nie od razu Kraków zbudowano. A oto wyniki. Jak widać polscy gracze preferują już dobrze znane gry... Przypominam, że głosujemy na kartkach pocztowych, na maksymalnie 3 gry. Gra na 1-szym miejscu otrzymuje 3 pkt, na 2-gim - 2 pkt, itp.

1. X-Com3 - 75 pkt.
2. Heroes Might&Magic 2 - 69 pkt.
3. Tomb Raider - 53 pkt.
4. Dark Earth - 51 pkt.
5. Dungeon Keeper - 49 pkt.
6. Diablo - 47 pkt.
7. Red Alert - 42 pkt.
8. Virtua Fighter 2 - 38 pkt.
9. NHL'98 - 32 pkt.
10. Settlers 2 - 26 pkt.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 98 (słownie)

- sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- sześć numerów z CD 50,00zł
- dwanaście numerów z CD 87,65zł
- numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 98 (słownie)

- trzy numery 25,98zł
- sześć numerów 51,96zł
- dwanaście numerów 103,92zł
- numery archiwalne

proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP:

Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 98 (słownie)

- sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- sześć numerów z CD 50,00zł
- dwanaście numerów z CD 87,65zł
- numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 98 (słownie)

- trzy numery 25,98zł
- sześć numerów 51,96zł
- dwanaście numerów 103,92zł
- numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 98 (słownie)

- sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- sześć numerów z CD 50,00zł
- dwanaście numerów z CD 87,65zł
- numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 98 (słownie)

- trzy numery 25,98zł
- sześć numerów 51,96zł
- dwanaście numerów 103,92zł
- numery archiwalne

Nowe, korzystne warunki prenumeraty!

Proponujemy trzy warianty oszczędnościowe.

Najbardziej oszczędni wygrywają najczęściej!!!

W momencie wykupienia rocznej prenumeraty
zdobycie prawo do (uwaga!!!)

120 dni

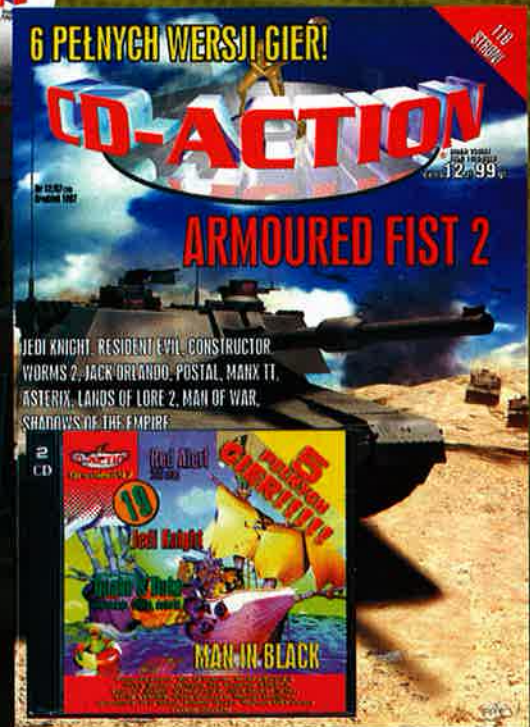
darmowego czytania miesięcznika



PRENUMERATA



Rodzaj prenumeraty	Cena prenumeraty	Zaoszczędzona kwota	Ilość darmowych egzemplarzy
kwartalnie	25,98 zł	12,99 zł	1
półrocznie	51,96 zł	25,98 zł	2
rocznie	103,92 zł	38,88 zł	4



Pokwitowanie dla poczty	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku	Pokwitowanie dla wpłacającego
zł gr	zł gr	zł gr
słownie złotych	słownie złotych	słownie złotych
..... groszy jak wyżej groszy jak wyżej groszy jak wyżej
wpłacający.....	wpłacający.....	wpłacający.....
Dokładny adres	Dokładny adres	Dokładny adres
na rachunek	na rachunek	na rachunek
SILVER SHARK s.c. Bank Zachodni S.A. II Oddział we Wrocławiu NR 11201665-116639-136-3000	SILVER SHARK s.c. Bank Zachodni S.A. II Oddział we Wrocławiu NR 11201665-116639-136-3000	SILVER SHARK s.c. Bank Zachodni S.A. II Oddział we Wrocławiu NR 11201665-116639-136-3000
stempel	stempel	stempel
<input type="checkbox"/> pobrano opłatę	<input type="checkbox"/> pobrano opłatę	<input type="checkbox"/> pobrano opłatę
zł.....	zł.....	zł.....
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego



OTO TWOJA BOMBA

TOON

WORKS

W PEŁNI
PO
POLSKU

WEŹ UDZIAŁ
W MIĘDZYNARODOWYM
KONKURSIE
RYSYUNKOWYM TECHLAND
SŁYDZĄCY W PRACOWNI

PAKIET MŁODEGO ARTYSTY



Aby uzyskać więcej informacji na temat produktów firmy TECHLAND zadzwoń do nas:
tel. (062) 7372747, 7372748 lub napisz pod adres TECHLAND, ul. Żółkiewskiego 3, 63-400 Ostrów W

<http://www.techlandsoft.com>

Silver Shark

Wiemy, czego pragniecie.
Co miesiąc ponad 135.000
czytelników wybiera nasze
pisma. Dołącz do nas!

